



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN DE PÁRVULOS**

TEMA:

**EL JUEGO Y EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO DE LOS NIÑOS
DE 3 A 4 AÑOS**

TUTORA

MSc. MARÍA FERNANDA MERA CANTOS

AUTORAS

ROSA ALEXANDRA BEDÓN MERA

DOLORES LILIBETH INTRIAGO VÁSQUEZ

GUAYAQUIL

2022



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO:

El juego y el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años. Juego y Aprendo, guía didáctica para el docente con actividades lúdicas basadas en el juego para el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años.

AUTOR/ES:

Bedón Mera Rosa Alexandra
Intriago Vásquez Dolores Lilibeth

REVISORES O TUTORES:

Mera Cantos María Fernanda, MSc.

INSTITUCIÓN:

Universidad Laica Vicente
Rocafuerte de Guayaquil

Grado obtenido:

Licenciado(a) en Ciencias de la Educación Inicial

FACULTAD:

EDUCACIÓN

CARRERA:

EDUCACIÓN INICIAL

FECHA DE PUBLICACIÓN:

2021

N. DE PÁGS:

105 PÁGINAS

ÁREAS TEMÁTICAS:

Formación de Personal Docente y Ciencias de la Educación

PALABRAS CLAVE:

Juego educativo; desarrollo social; desarrollo afectivo; estrategias educativas; aprendizaje

RESUMEN:

El presente estudio está enfocado en analizar la importancia del juego en el desarrollo socioafectivo en los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín en el período lectivo 2021-2022. Para lograr esto, se consideró necesario identificar las teorías que sustentan el juego y el desarrollo socioafectivo en los niños, así como determinar las falencias en su desarrollo socioafectivo y caracterizar las dificultades en el uso del juego como estrategia en el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años. Se considera alcanzar estos objetivos con la aplicación de las herramientas de investigación. El presente proyecto está basado en los tipos de investigación descriptiva y

de campo, que indaga sobre el juego y el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 y 4 años de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín en el período lectivo 2021-2022, como resultados propios obtenidos de la aplicación de entrevista a autoridades y docentes, encuesta representantes legales, evidenciando que existe una relación entre los juegos y el desarrollo socioafectivo de los niños, es por esto que surge la siguiente propuesta ***Juego y Aprendo***, guía didáctica para el docente con actividades lúdicas basadas en el juego para el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años, que tiene como objetivo proponer un conjunto de actividades lúdicas para el desarrollo socio afectivo de los niños de 3 a 4 años.

N. DE REGISTRO (en base de datos):	N. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		
ADJUNTO PDF:	SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
CONTACTO CON AUTOR/ES: Bedón Mera Rosa Alexandra Intriago Vásquez Dolores Lilibeth	Teléfono: 0981434640 0979671627	E-mail: rbedonm@ulvr.edu.ec dintriagov@ulvr.edu.ec
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	MSc. Kennya Guzmán Huayamave (Decana) Teléfono: 2596500 Ext. 217 DECANATO E-mail: kguzmang@ulvr.edu.ec Título. MSc. Dunia Barreiro (Directora de Carrera) Teléfono: 2596500 Ext. E-mail: correo institucional dbarreiom@ulvr.edu.ec	

CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO ACADÉMICO

TESIS FINAL BEDÓN INTRIAGO

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

2%

★ www.actiweb.es

Fuente de Internet

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo



MSc. Ma. Fernanda Mera Cantos

C.C. 1306941244

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

Las estudiantes egresadas ROSA ALEXANDRA BEDÓN MERA y DOLORES LILIBETH INTRIAGO VÁSQUEZ, declaramos bajo juramento, que la autoría del presente proyecto de investigación, EL JUEGO Y EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS, corresponde totalmente a las suscritas y nos responsabilizamos con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedo (emos) los derechos patrimoniales y de titularidad a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establece la normativa vigente.

Autor(es)



Rosa Alexandra Bedón Mera

C.I.0921459616



Dolores Lilibeth Intriago Vásquez


C.I.0930531421

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación EL JUEGO Y EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS, designado(a) por el Consejo Directivo de la Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado en todas sus partes el Proyecto de Investigación titulado: EL JUEGO Y EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS, presentado por las estudiantes ROSA ALEXANDRA BEDÓN MERA y DOLORES LILIBETH INTRIAGO VÁSQUEZ, como requisito previo, para optar al Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, encontrándose apto para su sustentación.

A handwritten signature in black ink, reading "Ma. Fernanda Mera Cantos" with a stylized flourish at the end.

MSc. Ma. Fernanda Mera Cantos

C.C. 1306941244

AGRADECIMIENTO

Agradezco primero a Dios por hacer posible la culminación de esta meta tan importante en mi vida, como es la obtención de un título profesional en el campo de la educación.

Agradezco también a mi mamá, quien me brindó su apoyo y su amor en todo momento, y a mis hijos por existir y ser mi motivación para seguir adelante.

Rosa Alexandra Bedón Mera

Gracias a mis padres por ser los principales promotores de mis sueños, gracias a ellos por cada día confiar y creer en mí y en mis expectativas, gracias a mi esposo, que en esas largas y agotadoras noches en las que su compañía y la llegada de sus cafés era para mí como agua en el desierto; gracias a mi padre por siempre desear y anhelar siempre lo mejor para mi vida, gracias por cada consejo y por cada una de sus palabras que me guiaron durante mi vida.

Gracias a Dios por la vida de mis padres, mis hijos, mi esposo también porque cada día bendice mi vida con la hermosa oportunidad de estar y disfrutar al lado de las personas que sé que más me aman, y a las que yo sé que más amo en mi vida, gracias a Dios por permitirme amar a mis padres, gracias a mis padres por permitirme lograr este sueño.

Gracias a la vida por este nuevo triunfo, gracias a todas las personas que me apoyaron y creyeron en la realización de esta tesis.

Dolores Lilibeth Intriago Vásquez

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación que representa un logro importante en mi vida primero a Dios, quien ha permitido que alcance mis.

A mi madre, Rosa Mera y a la Sra. Narcisa Soria Dicao, quienes me acompañaron y apoyaron de manera incondicional. Y a mi hijos que son el motor de mi existencia.

Rosa Alexandra Bedón Mera

A Dios a mis padres Rosi y Joffre por ser el pilar fundamental en mi vida, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento con mucho amor y cariño le dedico todo mi reconocimiento, Es por ello que soy lo que soy ahora mi esfuerzo y todo el sacrificio puesto para que yo pueda estudiar, se merecen eso y mucho más, a mis hijos Domenika y Dante porque llenan mi vida de alegría a mi gran amor por ser mi compañero de vida

Finalmente, pero no menos importante a mis profesoras que marcaron con sus enseñanzas.

Dolores Lilibeth Intriago Vásquez

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	3
1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del Problema.....	3
1.3 Formulación del Problema	4
1.4 Sistematización del Problema	5
1.5 Objetivo General	5
1.6 Objetivos Específicos	5
1.7 Justificación.....	5
1.8 Delimitación del Problema.....	6
1.9 Idea a Defender	7
1.10 Línea de Investigación Institucional/Facultad	7
CAPÍTULO II	8
MARCO TEÓRICO	8
2.1 Antecedentes de la investigación	8
2.2 Marco Teórico Referencial.....	10
2.2.1 El juego: conceptualización	10
2.2.2 El juego y su importancia	11
2.2.3 Clasificación y tipo de Juegos	12
2.2.4 Beneficios del juego.....	14
2.2.5 El juego y el aprendizaje.....	15
2.2.6 El juego en la Educación Inicial	16
2.2.7 El juego como estrategia didáctica	17
2.2.8 El juego como elemento que favorece a la socialización	18
2.2.9 El juego como elemento motivador	19
2.2.10 El desarrollo socioafectivo: definiciones	19

2.2.11	Importancia del desarrollo socioafectivo en la primera infancia	20
2.2.12	Características del desarrollo socioafectivo	21
2.2.13	Particularidades que se consideran en el desarrollo socioafectivo:.....	22
2.2.14	Teorías de desarrollo socioafectivo	22
2.2.15	Factores que condicionan del desarrollo socioafectivo.....	23
2.2.16	Agentes que influyen en el desarrollo socioafectivo del niño.....	23
2.2.17	Características de los niños de 3 a 4 años	24
2.2.18	Etapas del Egocentrismo.....	26
2.2.19	Las Emociones	27
2.3	Marco Conceptual	28
2.4	Marco Legal	30
CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN		34
3.1	Metodología	34
3.2	Tipo de Investigación	34
3.2.1	Investigación Descriptiva:	34
3.2.2	Investigación de Campo.....	34
3.3	Enfoque de la Investigación	34
3.3.1	Enfoque Cualitativo	34
3.3.2	Enfoque Cuantitativo	35
3.3.3	Enfoque Mixto	35
3.4	Métodos, Técnicas e Instrumentos de la Investigación.....	35
3.4.1	Técnicas	35
3.4.2	Instrumentos.....	35
3.5	Población y Muestra.....	36
3.5.1	Población	36
3.5.2	Muestra	36
3.6	Análisis de resultados.....	37

3.6.1	Entrevista a Directora	37
3.6.2	Entrevista a las docentes	40
3.6.3	Encuesta a los padres de familia	42
3.6.4	La observación a los niños	54
3.6.5	Conclusiones preliminares	55
CAPÍTULO IV LA PROPUESTA		56
4.1	Tema.....	56
4.2	Objetivo General de la Propuesta:.....	56
4.3	Objetivos Específicos de la Propuesta:	56
4.4	Justificación.....	56
4.5	Esquema de la Propuesta:.....	57
4.6	Desarrollo de la Propuesta.....	58
BIBLIOGRAFÍA		79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Desarrollo motriz del niño de 3-4 años.....	26
Tabla 2.	Población	36
Tabla 3.	Muestra	37
Tabla 4.	Ambiente escolar	44
Tabla 5.	Juegos lúdicos	45
Tabla 6.	Jugar libremente.....	46
Tabla 7.	Juego, recreación y compañerismo	47
Tabla 8.	Juego familiar	48
Tabla 9.	Juego, aprendizaje y desarrollo socioafectivo	49
Tabla 10.	Expresión de sentimientos y emociones	50
Tabla 11.	Charla de orientación	51
Tabla 12.	Actividades lúdicas	52
Tabla 13.	Rol de la familia.....	53
Tabla 14.	Ficha de observación a los niños	54

Tabla 15 Evaluación actividad 1.....	60
Tabla 16 Evaluación actividad 2.....	62
Tabla 17 Evaluación actividad 3.....	64
Tabla 18 Evaluación actividad 4.....	66
Tabla 19 Evaluación actividad 5.....	67
Tabla 20 Evaluación actividad 6.....	68
Tabla 21 Evaluación actividad 7.....	70
Tabla 22 Evaluación actividad 8.....	72
Tabla 23 Evaluación actividad 9.....	74
Tabla 24 Evaluación actividad 10.....	76

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Juegos.....	13
Figura 2. Ambiente escolar.....	44
Figura 3. Juegos lúdicos.....	45
Figura 4. Jugar libremente.....	46
Figura 5. Juego, recreación y compañerismo.....	47
Figura 6. Juego familiar.....	48
Figura 7. Juego, aprendizaje y desarrollo socioafectivo.....	49
Figura 8. Expresión de sentimientos y emociones.....	50
Figura 9. Charla de orientación.....	51
Figura 10. Actividades lúdicas.....	52
Figura 11. Rol de la familia.....	53
Figura 12. Esquema de la propuesta.....	57
Figura 13. El juego.....	58
Figura 14. Las emociones.....	59
Figura 15. Mis mascotas.....	61
Figura 16. Lobos y conejos.....	63
Figura 17. Los sombreros.....	65
Figura 18. La ronda de los pañuelos.....	67
Figura 19. Tren de globos.....	68
Figura 20. Carrera de 3 pies.....	69

Figura 21. Imitando.....	71
Figura 22.Árbol.....	73
Figura 23.Abrazos.....	75

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Encuesta a los Padres de Familia	85
Anexo 2 Entrevista aplicada a la Directora	87
Anexo 3 Entrevista aplicada a los docentes	88
Anexo 4 Ficha de Observación	89
Anexo 5 Validación de la Propuesta.....	90

INTRODUCCIÓN

El presente estudio está enfocado en analizar la importancia del juego en el desarrollo socioafectivo en los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín en el período lectivo 2021-2022. Para lograr esto, se consideró necesario identificar las teorías que sustentan el juego y el desarrollo socioafectivo en los niños, así como determinar las falencias en su desarrollo socioafectivo y caracterizar las dificultades en el uso del juego como estrategia en el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años. Se considera alcanzar estos objetivos con la aplicación de las herramientas de investigación. Los resultados que se obtengan del proceso investigativo permitirán elaborar conclusiones y recomendaciones.

En el Capítulo I de este estudio se aborda el Diseño de la Investigación. En él se detalla la formulación del problema, la cual explica las dificultades en el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 y 4 años. Del mismo modo, se describen los objetivos, tanto el general y los específicos, los mismos que detallan lo que se busca alcanzar en esta investigación, es decir, analizar la relación existente entre el juego y el desarrollo socioafectivo del niño. Por añadidura, este primer capítulo incluye la justificación de la investigación, en la cual se detalla la importancia, la relevancia social, los beneficiarios del estudio y el impacto de la propuesta. Finalmente, se incluye tanto la delimitación del problema como la idea a defender de la investigación y la línea de investigación de la Facultad de Educación.

En el Capítulo II se desarrolla el Marco Teórico de la investigación. Este marco teórico incluye los antecedentes, es decir, estudios similares referenciales que sustenten el presente trabajo. Además, se detalla el marco teórico referencial, que incluye las teorías sustantivas relativas a las variables del estudio. Finalmente, este capítulo desarrolla el marco conceptual y el marco legal.

En el Capítulo III se trata detalladamente el Marco Metodológico, el cual consta del método, el tipo de investigación, el enfoque del estudio y las técnicas y herramientas de investigación, las cuales son la observación y su herramienta, la ficha de observación, la entrevista y su herramienta, el guion de entrevista, y la encuesta con su herramienta, el cuestionario. De igual manera, se describe la población y la muestra del estudio, que corresponde a estudiantes, docentes y padres de familia. Finalmente, se desarrollan las conclusiones preliminares que se obtengan de la aplicación de las herramientas.

En el Capítulo IV se desarrolla la propuesta que se plantea en este estudio para solucionar el problema de investigación, en la cual incluye los objetivos, el esquema de la propuesta, para luego desarrollar el contenido del plan. Luego de este capítulo, se elaboran conclusiones y recomendaciones en base a los resultados obtenidos durante el proceso de la investigación, así como también la bibliografía y los anexos pertinentes.

CAPÍTULO I

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Tema

El juego y el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años.

1.2 Planteamiento del Problema

Uno de los aspectos más importantes en el desarrollo integral del niño es su aspecto socioafectivo. El niño que posee un desarrollo afectivo y emocional adecuado tiene mayores opciones para convertirse en un individuo seguro de sí misma con suficiente autocontrol y autoestima para enfrentar situaciones adversas y para potenciar sus demás capacidades, y de este modo promover conductas positivas.

Aguilar y Morales (2019) han manifestado sus percepciones respecto al aspecto socioafectivo en el niño. Los autores afirman que las emociones son parte de la vida diaria del ser humano, y se manifiestan en cosas sencillas como la rabieta de un niño que quiere un juguete en una tienda, o cuando se cae en el parque y empieza a llorar. Este concepto universal va cambiando a medida que el individuo crece y experimenta más emociones, porque aprende a percibir sentimientos y reaccionar de forma apropiada. El desarrollo socioafectivo, al igual que el resto de las destrezas indispensables en la vida de un niño, se inicia en el momento en que nace hasta la edad de 7 años aproximadamente. Esta etapa es particularmente importante porque en ella se forma su personalidad.

Es necesario tomar en cuenta la relevancia del desarrollo social y afectivo en el niño, porque es el medio por el cual el individuo es capaz de convivir y establecer relaciones pacíficas, con una actitud dispuesta a valorar, compartir, cooperar y lidiar con los conflictos que se le presenten. Caisa (2016) considera que el individuo va hacia un núcleo social en el cual las relaciones entre las personas solo son positivas si existe una comunicación asertiva. Una manera de ayudar al niño a adquirirlo es a través del juego, el cual se ha convertido en una herramienta efectiva que el docente puede aplicar en el aula, y con la cual puede conseguir una mayor motivación en el niño. En el Ecuador, la Educación, en especial aquella en edades tempranas, está dirigida por el Ministerio de Educación, el mismo que a través del Currículo de Educación Inicial busca orientar al docente a una adecuada práctica y que puedan ayudar de manera idónea al niño en el desarrollo de sus destrezas. Bajo el criterio de

que los maestros deben ser competentes y comprometerse en brindar al niño oportunidades de aprendizaje por medio de considerar sus intereses, escucharlos y alentarlos, el Currículo sugiere al juego como la principal estrategia que el docente debe aplicar en el nivel inicial, considerando que el niño se involucra en este tipo de actividades de manera integral, es decir, con cuerpo, mente y alma, experimentando mientras aprenden (MINEDU, 2014).

La Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín, es una institución educativa particular, ubicada en la provincia del Guayas, cantón Durán, parroquia Eloy Alfaro, y cuenta con 57 estudiantes en el nivel Inicial 2. Se ha podido percibir preliminarmente que las maestras de este nivel pasan por alto en sus clases ciertas actitudes en el niño que muestran aburrimiento, ansiedad o aislamiento. En estos casos, el niño es un sujeto pasivo, respondiendo y actuando únicamente hasta donde el docente se lo permite, y limitando su capacidad para descubrir, explorar o recrear. Una causa probable de esto sería la influencia de la familia, la misma que es el núcleo de la sociedad que proporciona al niño el modelo a seguir, los valores, y las normas durante los primeros años de vida del niño, lo cual permite que el infante desarrolle habilidades y conductas sociales. Por otra parte, se ha podido percibir que en el entorno escolar la maestra no utiliza el juego como estrategia para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, dada la actual modalidad de clases virtuales implantada por el gobierno debido a la pandemia por la COVID-19. Debido a esto, los estudiantes no se motivan a participar o a interactuar con sus compañeros, por lo que no se alcanzan los objetivos de aprendizaje.

Por tanto, esta investigación considera necesario establecer la manera en que el juego incide en el desarrollo socioafectivo de los niños de Inicial 2, quienes podrían presentar dificultades para establecer relaciones con los demás en el entorno en que interactúan, y propone el diseño de una guía didáctica con actividades lúdicas basadas en el juego para el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín.

1.3 Formulación del Problema

¿Cuál es la importancia del juego en el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín, Durán, período lectivo 2021-2022?

1.4 Sistematización del Problema

- ¿El juego es fundamental en el desarrollo socioafectivo en los niños?
- ¿Cuáles son las características del desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años?
- ¿Los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín presenta dificultades en el desarrollo socioafectivo?
- ¿Los docentes tienen dificultades para utilizar del juego como estrategia para el desarrollo socioafectivo en los niños de 3 a 4 años?
- ¿De qué manera el juego beneficia el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años?
- ¿Cuál es la importancia del juego para el desarrollo socioafectivo en los niños de 3 a 4 años?
- ¿Qué actividades basadas en juegos pueden implementarse para facilitar el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años?

1.5 Objetivo General

Analizar la importancia del juego en el desarrollo socio afectivo en los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín.

1.6 Objetivos Específicos

- Identificar las teorías que sustentan el juego y el desarrollo socioafectivo en los niños de 3 a 4 años.
- Determinar las falencias en el desarrollo socioafectivo en los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín.
- Diseñar una guía didáctica de actividades lúdicas basadas en el juego para el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín.

1.7 Justificación

El presente estudio es de gran importancia porque está enfocado en la necesidad de desarrollar el aspecto socioafectivo en los niños en edades tempranas, siendo éste un aspecto esencial para que al crecer, el individuo pueda relacionarse con los demás de manera pacífica y positiva, y tenga la capacidad de enfrentar las adversidades, así como las presiones del

grupo en que se desenvuelve, pueda resolver conflictos, y se forme de esta manera como un ciudadano con un criterio emocional y social adecuados.

Por otra parte, esta investigación tiene también relevancia social, porque un desarrollo socioafectivo adecuado garantiza ciudadanos que interactúan con empatía, sensibles a los problemas de los demás, y que son capaces de avanzar hacia una sociedad de individuos que tienen la capacidad de comunicarse y relacionarse de forma positiva con otros, haciendo frente de manera constructiva a los problemas que se les presente.

Los beneficiarios de este estudio serán principalmente los estudiantes del nivel Inicial 2 que presentan dificultades en su desarrollo socioafectivo y que tendrán la oportunidad de mejorar esta destreza con la aplicación de una estrategia efectiva como es el juego. Además, se beneficiarán los docentes, quienes contarán con una guía didáctica con actividades que motivarán a los estudiantes y los involucrará positivamente con sus pares, permitiéndoles mejorar los aspectos socioafectivos necesarios, y de este modo, mejorar también sus prácticas en el aula. Finalmente, se beneficiará la institución educativa, que cumplirá con lo que indica el Currículo de Educación Inicial, alcanzando así los resultados de aprendizaje, además de contar con docentes con mejores herramientas en el aula.

El impacto de la propuesta del presente proyecto radica en que el diseño de una guía didáctica facilitará el uso del juego como método y estrategia de enseñanza-aprendizaje, con lo que se promoverá la interacción social y un más adecuado desarrollo socioafectivo en los niños. Por añadidura, los maestros podrán reconocer la importancia de la aplicación del juego en el aula para el desarrollo socioafectivo del niño en edades tempranas.

1.8 Delimitación del Problema

Unidad Responsable	Universidad Laica Vicente Rocafuerte
Persona Responsable:	Rosa Alexandra Bedón Mera Dolores Lilibeth Intriago Vásquez
Campo	Educación
Área	Párvulos
Población	Niños de 3 a 4 años – Inicial 2
Periodo de Ejecución	2021-2022
Grupo de Personas	Estudiantes, docentes, padres de familia

1.9 Idea a Defender

El juego es importante en el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín.

1.10 Línea de Investigación Institucional/Facultad

Este estudio está enmarcado en los parámetros propuestos por la línea de investigación de la Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de GUAYAQUIL (ULVR), que se titula “Inclusión socio educativa, atención a la diversidad”.

Adicionalmente, este trabajo de investigación también se enmarca en la sub-línea de investigación de la misma facultad, titulada “desarrollo de la infancia, adolescencia y juventud”.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

En las revisiones científicas de temas similares con investigaciones sobre El juego y el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años, se ha tomado en consideración el análisis de trabajos, criterios de los autores más relevantes a las investigaciones relacionado sobre el tema.

Internacionales

Chavarría, et. al (2019) elaboró una investigación titulada “El juego como metodología para el desarrollo socio afectivo de niños y niñas” de la universidad Nacional Autónoma de Nicaragua. El propósito de esta investigación es incluir el juego como una metodología en el desarrollo socio-afectivo de niñas y niños en la etapa de preescolar. Los autores enfocaron al juego como una actividad que divierte y recrea a los niños, pero que es también una estrategia primordial para el desarrollo de sus destrezas y capacidades; sin embargo, debe tenerse en cuenta que el juego debe ser implementarlo en las aulas de clases, durante los periodos de receso o fuera de ello, tomando en cuenta la interrelación entre los niños y niñas en conjunto con el docente. Por tal razón, es importante que se apliquen diferentes juegos como metodología para el desarrollo socio-afectivo de los niños, esencialmente en los diferentes programas de educación temprana o inicial. La presente investigación propuso un conjunto de estrategias que faciliten el trabajo de las maestras y maestros del preescolar.

Paredes (2020) llevó a cabo un estudio titulado “El juego de roles como estrategia para desarrollar habilidades socio afectivas y favorecer el trabajo cooperativo de niños de 4 años en una institución educativa privada del distrito de Surco” Perú. Tuvo como finalidad proponer diversas actividades basadas en juego de roles, para desarrollar habilidades socio afectivas y mejorar el trabajo cooperativo en los niños de 4 años; se observó la carencia de actividades basadas en juegos de roles dirigidos por la maestra, dando más énfasis a los juegos de roles espontáneos de los niños, que, si bien son beneficiosos para la edad, no son utilizados como estrategias de la maestra, su propuesta se basó en diversas estrategias basadas en juegos de roles, de este modo, al desarrollar habilidades socio afectivas, las relaciones entre los compañeros podrán mejorar de manera integral.

Nacionales

Pérez (2020) realizó una investigación titulada “Guía para estimular el área socio afectiva con terapia lúdica en niños de 5 a 6 años con estrés” de la Universidad Técnica de Ambato. Afirma que el estrés infantil causa a nivel emocional y psicológico efectos negativos. La población más vulnerable son los infantes de preescolar que empiezan a experimentar infinidad de sensaciones frente a situaciones inesperadas, los niños se vuelven más susceptibles y no les permite interactuar adecuadamente con su entorno, por lo que asegura que las actividades lúdica o también llamada terapia de juego ayuda a los infantes a desarrollar al máximo sus habilidades sociales, autoconfianza y reduce la ansiedad.

Esta investigación se enfocó en determinar la gran importancia del juego en el desarrollo integral del niño, y confirma que el juego es la estrategia primordial que puede incluirse para el aprendizaje del niño.

Chulca (2020) llevó a cabo un proyecto de Investigación de la Universidad Central Del Ecuador Titulada “El Juego para el desarrollo socio-afectivo en niñas y niños de 3-4 años” Quito. Afirma que la educación es un derecho que todos los seres humanos en sus diferentes contextos poseen, la misma que tiende a potenciar habilidades y capacidades desde los primeros años de vida, por tal motivo la Educación Inicial busca el desarrollo integral de niñas y niños, es decir, un desarrollo tanto físico, cognoscitivo, social y afectivo. Y incluye que el juego es un factor muy importante dentro del desarrollo socio-afectivo de niñas y niños, permitiendo que este desarrollo se realice de una forma integral de tal manera que no se deslinde de los otros ejes planteados en el currículo.

Esta investigación científica tiene un análisis sobre la educación afectiva en los primeros años de vida y la capacidad del ser humano para interactuar y comportarse dentro de su contexto inmediato, siendo capaz de controlar sus emociones de acuerdo a la situación.

A Nivel Local

Morales (2019) elaboró una investigación titulada “El juego en el Desarrollo Socio- Afectivo en los niños de 3 a 5 años. Taller con actividades Lúdicas para el Desarrollo Socio- Afectivo” de la Universidad de Guayaquil. Afirma que el juego es una actividad que ayuda a desarrollar en el aprendizaje en los niños desde que nacen, existen diferentes factores como las áreas

motrices, afectivas, socioculturales, psicología que ayudan según la realidad en que viven los niños.

Con esta investigación encontramos semejanza en la importancia que tiene el juego para el desarrollo socio afectivo en el niño, dirigiéndose a la sociedad y al entorno que lo rodea, además como herramienta para fortalecer la práctica de normas y hábitos que permitan desarrollarse de forma autónoma y valorarse como ser humano.

2.2 Marco Teórico Referencial

2.2.1 El juego: conceptualización

El juego es considerado una actividad fundamental para el buen desarrollo físico, emocional y social del individuo, particularmente en edades tempranas, pues en este tiempo el niño desarrolla sus capacidades motoras y cognitiva. Es además visto como una estrategia primordial para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel Inicial de educación por ser innato en niños, quienes le dan diversas formas, a la vez que evoluciona con su edad (Ministerio de Educación, 2014).

Diversos autores concuerdan con la importancia del juego en el desarrollo integral del niño. Aguilar y Paz (2019) afirman que el juego pertenece al mundo infantil, y es una constante invitación a explorar y aprender. Tayupanta, et. al (2020) por su parte, manifiestan que para los niños jugar no solo es un entretenimiento, sino un factor que permite su desarrollo y una herramienta única para el aprendizaje que además les permite adquirir las habilidades y destrezas que necesitan. A esto se suma la UNICEF (2019) que describe al juego como aquello que da sentido al mundo de los niños, además de ayudarlos a descubrir significados mediante la experiencia, y conectarlo con sus conocimientos previos.

Sin embargo, hay quienes piensan que al juego no se le da la importancia que merece. Caballero (2021) afirma que a pesar de la manera en que el juego contribuye al desarrollo integral del niño, en los últimos tiempos, el juego ha sido dejado de lado no solo en la escuela, sino también en el hogar.

A partir de estas definiciones, se puede concluir que el juego tiene un rol fundamental en el aprendizaje y el desarrollo del niño, por ser un método de aprendizaje efectivo y un elemento permanentemente presente en la vida del niño que le proporciona alegría y

seguridad. Mediante esta herramienta, el niño establece contacto con sus pares y las personas presentes en su entorno, lo cual es de gran ayuda para su desarrollo integral.

2.2.2 El juego y su importancia

La importancia del juego radica en es una herramienta poderosa para la educación porque a través de los juegos los niños adquieren conocimientos, enriquecen su experiencia y desarrollan habilidades y hábitos. Petrovska y Sivevska (2016) afirman que el juego es una parte constitucional en la vida de todos los niños. Tanto los niños como los adultos disfrutan del juego, porque el juego es una necesidad natural del ser humano.

Choez (2017) afirma que un aspecto importante del juego es que forma parte de la lúdica, y por lo tanto se lo piensa como un elemento eficiente para alcanzar el desarrollo personal y social del niño. Entre las consideraciones que la autora resalta para ponderar la aplicación del juego como elemento de aprendizaje, se encuentran las siguientes:

- Favorece el enriquece de la imaginación y la creatividad.
- Explora la interacción con el entorno natural y social.
- Se considera importante en el desarrollo integral de los niños
- Es estimulante al momento de incluirlo en las actividades de enseñanza y aprendizaje.
- Ayuda a conocer y desarrollar la personalidad de cada individuo.
- Facilita el desarrollar una conducta positiva
- Vulnera el trabajar en equipo y la ayuda mutua con sus pares (Choez, 2017).

Otro aspecto que resalta la importancia del juego en el desarrollo integral del niño es el hecho que el juego desarrolla diversas capacidades cuando es aplicado en edades tempranas. Caisa (2016) manifiesta que el juego es un ejercicio para el niño, mediante el cual se desarrollan diversas capacidades, las mismas que se resumen a continuación:

- Físicas, porque al jugar el niño se mueve, y sin darse cuenta se ejercita, desarrollando su motricidad gruesa, fina y su psicomotricidad:
- Desarrollo sensorial y mental. Con el juego el niño aprende a discriminar objetos por su forma, color, tamaño, et.

- Afectivas. El niño experimenta emociones al jugar, tales como alegría, expectación, sorpresa. Además, tienen que lidiar con conflictos y aprende a resolverlos por sí mismo.
- Creatividad. Al jugar, el niño despierta la imaginación y desarrolla su creatividad.
- Forma hábitos de cooperación. Al jugar con otros, el niño aprende a trabajar colaborativamente y fortalece su desarrollo socioemocional.

Lo indicado por los autores permiten pensar que el juego tiene además un carácter formativo, pues debido a su esencia, los niños enfrentan una y otra vez situaciones que deben dominar o a las que se deben adaptar, y por tanto, es posible afirmar que se constituye en un elemento imprescindible para la educación.

En cuanto al desarrollo del niño, el juego es considerado un elemento esencial. A través del juego explora, experimenta, aprende, comprende el entorno donde vive, libera estrés, miedo, angustia. Caballero (2021) manifiesta que el juego favorece y desarrolla la imaginación y las emociones del niño, ayudando a que resuelvan conflictos y comprenda su entorno real. Por esto, es considerado una herramienta útil para su desarrollo, tanto físico, cognitivo, psicológico y social. La autora resalta que un niño quiere jugar a todas horas, no se rinde nunca es su manera de ir adaptándose a la sociedad y hacerse un agujero en ella. Mucho pediatra dice que el juego es la base fundamental para saber si todo va bien, un niño que no juega es un niño al que le pasa algo en su desarrollo.

En la opinión de Caisa (2016) la mayoría de los proyectos educativos incluye al juego como una estrategia para que niño logre su aprendizaje. Un patrón lúdico personalizado hará que el niño se interese por todas las destrezas, siendo el adulto el que le orienta en los pasos hacia lo que es necesario para su aprendizaje, toda formación pasada por el tamiz del juego dará resultado sorprendente, puesto que el niño es más propenso a recibir de esta manera la información.

Según lo afirmado por los autores, se puede concluir que es necesario no presionar al niño a conseguir unos objetivos claros en el juego, pues poco a poco los logra. Ese es el deber del juego, además de esta manera aprende más, puesto que no se siente evaluado, no tiene objetivos fijos a seguir, tiene libertad para explorar y experimentar, no se encuentra limitado por los errores.

2.2.3 Clasificación y tipo de Juegos

Aguilar y Morales (2019) afirman en su trabajo de investigación que mediante el juego, el niño logra experimentar un tiempo de diversión en el que es libre de manifestar sus emociones sin ningún tipo de presión. Los autores clasifican al juego de acuerdo a su actividad, de la siguiente manera:



Figura 1. Juegos.

Fuente: Recreamos (2021).

- **Juegos Sensoriales o de Ejercicio:** Son actividades para estimular el sentido sensorial manipulando objetos, actividades de textura, sonido onomatopéyico, etc.
- **Juego Simbólico:** En esta clasificación el niño desarrolla su imaginación sobre todo en situaciones de la vida real, representando personajes cotidianos. El juego ayuda al niño a comprender y dramatizar lo que observa, escucha y siente. Al mismo tiempo, estimula su creatividad e imaginación.
- **Juego Psicométricos:** Este tipo de juego tiene que ver con la motricidad, y permiten que el niño desarrolle movimientos con su cuerpo, al desplazarlo con coordinación, como cuando corre, camina, patear, etc.
- **Juegos de reglas o intelectuales:** Son juegos que incluyen reglas o normas. El niño comparte con otros esta experiencia y se crea un ambiente de competencia donde cada niño intentará ganar. Los primeros juegos de reglas deben ser sencillos para el niño: el escondite, la gallina ciega, etc.
- **Juegos de construcciones:** Estos juegos utilizan objetos, tales como rompecabezas, legos, o cubos, con los que se facilita el desarrollo cognitivo del niño y se fomenta su autoestima y trabajo colaborativo.

- **Juegos Sociales:** Este tipo de juegos integra al niño con el grupo. Usualmente son viajes con amigos, una mañana deportiva, un día de campo, etc (Aguilar & Morales, 2019).

No hay duda alguna, que el juego es una actividad integradora, social y espontánea, que involucra actividades como corporal y espiritual, la ventaja de los diferentes tipos de juegos es que los objetos a utilizar son simples y fáciles para el niño. La clasificación dada por la autora reafirma la idea de que el juego es un método pedagógico, pues tiene la oportunidad de desarrollar su creatividad e imaginación, y por tanto es un elemento muy importante para su formación como persona.

2.2.4 Beneficios del juego

Para Bastidas (2021) el juego trae al niño satisfacciones y beneficios. Es una herramienta muy útil con la que los niños aprenden no solo a pensar, sino también a recordar y a resolver problemas. Les da la oportunidad de comprobar y experimentar sus experiencias y creencia alrededor de su entorno. Además de divertirse junto a sus pares, el juego ejecuta un rol fundamental en su desarrollo. Aguilar y Paz (2019) detallan los beneficios del juego de la siguiente manera:

- Garantiza el aspecto afectivo con sus padres y beneficia la socialización.
- Ayuda la Coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina.
- Desarrolla el sentido sensorial, mejora la concentración y estimulan el aspecto cognitivo.
- Estimula la capacidad de atención, concentración y los pone más energético.
- Contribuye a percibir emociones como sorpresa, amor y felicidad. Los niños aprenden a conocerse por sí mismo y auto regularse emocionalmente.
- Favorece las relaciones intrafamiliares y fortalece lazos de emociones, lo que además recibe seguridad en el niño.
- Contribuir jugando en familia aporta al desarrollo de habilidades sociales y afectivo.
- Se desarrolla la creatividad e imaginación, este factor le permite resolver problemas, manejar diferentes situaciones y cooperar a mejorar el desempeño escolar.
- Desarrolla la autonomía, e independencia y tiene mayor facilidad en su autocontrol (Aguilar & Paz, 2019).

Para Kimii y De Vries (citados en Moreano, 2016), el mayor beneficio del juego es que se constituye en una base que consolida las relaciones sociales con otros durante la etapa infantil, y es un elemento interesante y estimulante para desarrollar actividades cada vez más complejas.

Los autores dejan claro que el juego permite al niño desarrollar sus capacidades de manera integral, por lo que se puede afirmar que incluirlo en su educación desde edades tempranas es una gran ventaja para su desarrollo. Es importante recordar que jugar es esencial para el niño. Jugando, los niños alcanzan un crecimiento saludable y expresan lo que sienten, lo que garantiza un adecuado crecimiento mental y físico.

2.2.5 El juego y el aprendizaje

El juego es una fase natural de aprendizaje tanto para los niños como para los adultos. Dentro del procedimiento educativo su potencial se encuentra subestimado. Como maestros, la incorporación de experiencias de juego a diferentes edades promoverá un interés más activo para el aprendizaje, así como también un entendimiento de nuevos conocimientos y competencia de las destrezas desde otro ángulo.

El juego incluye en la vida de los niños pequeños logrando conocimientos y competencias fundamental. Por esta razón, el juego y el entorno favorecen al niño un aprendizaje práctico, desarrollando el fundamento de los programas de educación preescolar en eficiente.

La UNICEF (2019) afirma que

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales. (p. 78)

Podemos destacar el juego se ha convertido en una herramienta indispensable para el desarrollo y aprendizaje de los niños, porque estimula aptitudes que pueden encaminarlos a

situaciones cotidianas de la vida, y promover su motivación, sus habilidad para la solución de problemas, así como formas simples de afianzar sus conocimientos.

2.2.6 El juego en la Educación Inicial

En la educación inicial, los niños aprenden a relacionarse y convivir con otras personas, contribuye lasos afectivos con pares y adultos. diferentes a su entorno familia, a relacionarse con el ambiente social, a ser más independiente, convivir y a establecer confianza en sí mismos, a ser cuidados y colaborar con los demás, a sentirse seguros, comunicarse, aprender a crear y contestar preguntas, a indagar y formular explicaciones relacionada sobre el mundo en él que viven.

Es la etapa de la primera infancia en la que encontramos diversas actividades sobre el juego para que los niños vivan una experiencia significativa. Los juegos son elementos valiosos en la educación, en especial en la etapa inicial, porque favorece el desarrollo del menor mediante su interacción con el entorno y las relaciones que establezca.

Sarlé (2017) manifiesta que:

En la educación infantil siempre se ha considerado el juego como uno de los componentes principales de la enseñanza. Tres razones parecen fundamentar esta afirmación. En primero lugar, el juego fue el gran descubriendo de Froebel y el método empleado para la enseñanza en los precursores y primeros educadores. En segundo lugar, el saber cotidiano ha instalado al juego como una de las funciones o actividades principales que los niños realizan en el jardín de Infantes y finalmente el juego también es considerado por maestros y didactas, como uno de los aspectos a tener en cuenta en la planificación de la enseñanza de esta etapa. (p. 47)

Por otro lado, el Montaigne (citado en Gómez, 2018) afirmó que

Los juegos en la etapa inicial no son tales juegos, sino sus más serias actividades. Partiendo dese este principio se establecen comparaciones en la vida natural de un niño y se infiere en que ojalá algún día los soldados de la patria consideren sus cargos tan importantes como lo hace un niño al momento de creerse soldado cuando está jugando creyendo que un balde en su cabeza es el más resistente de los cascos.

El juego permite tres funciones básicas de la maduración psíquica:

→ La asimilación.

- La comprensión.
- La aceptación de la realidad externa. (p. 6)

De lo expuesto por los autores, podemos destacar que la enseñanza en el nivel inicial está directa y plenamente vinculada al juego, ya que además de ser una herramienta útil y motivadora a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través del juego, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, y sus demás capacidades. estimula el desarrollo de sus capacidades.

2.2.7 El juego como estrategia didáctica

El juego es una herramienta didáctica, que vincula a la enseñanza y el aprendizaje de diversas Ámbitos que se imparten en el aula constituye una forma divertida, agradable, motivadora e interesante de aprender.

Piaget nos muestra los diferentes tipos de juegos con cada fase del desarrollo intelectual de los niños:

- De 0 a 2 años: esta fase inicia cuando el niño comienza a explorar su entorno, incluyendo actividades creativas y juegos.
- De 2 a 7 años, esta fase se desarrolla las capacidades intelectuales del niño a través de juegos. Se despliega la fantasía, la imaginación y la creatividad.
- De 8 a 12 años, tiene mayor capacidad el pensamiento lógico, y la capacidad de solucionar operaciones concretas, los párvulos sienten mucho apego por los juegos que involucran la construcción, creación, manipulación, de objetos etc.
- Durante la juventud se desarrollan interés con el tema social, tiene la capacidad de solucionar problemas abstractos de manera lógica.

El juego surge como la principal estrategia didáctica, que el docente debe aplicar en el aprendizaje, permite que los estudiantes puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación y exploración para lograr en los niños un aprendizaje que sea realmente para ellos.

Como todo juego didáctico, tiene una gran innovación al desarrollo del juego e implica necesariamente considerar algunos puntos, por ejemplo, que en la propuesta del juego tenga como punto principal de los objetivos: conocimientos, habilidades y capacidades. Lo que intenta alcanzar el problema, obstáculo o conflicto que los participantes deberán resolver

jugando, este estructurado en función a los conocimientos previos y las habilidades personales y sociales.

Fernández de Haro (citado en Dulanto, 2019) expresa que “El juego es una actividad primordial en la vida del niño, este aparece desde muy temprana edad y se da de manera natural y significativa.” (p. 16). Mientras que por su parte, Prudencio (2018) afirma que “En el juego dirigido los estudiantes aprenden y participan, teniendo en cuenta la intención del objetivo de aprendizaje, brindándoles estímulos para el logro de aprendizaje”. (p. 24)

El juego es una estrategia didáctica del aprendizaje que ofrece al alumno la oportunidad de variar y enriquecer sus experiencias, desarrolla su maduración y su inteligencia, conocer sus limitaciones y potencialidad.

2.2.8 El juego como elemento que favorece a la socialización

El juego ha sido considerado como un elemento social desde su aparición, debido a la forma en que se lleva a cabo. En los primeros años del niño, el juego necesita la presencia del adulto, porque permite que se establezca una relación que forma vínculos afectivos Garbel (1843, citado en Bastidas, 2021) afirma que el juego es instintivo y tiene como función la práctica de las destrezas que el niño necesitará en su vida adulta.

Dueñas y Espinoza (2018) consideran que las actividades realizadas durante un juego motivan e incrementan el interés interpersonal del niño, así como la socialización, la creatividad y la imaginación. Las autoras resaltan también lo importante que son esos intereses para que el niño adquiera diversas perspectivas respecto a su desarrollo, puesto que el juego trae una forma distinta de deseo, y agregan que el niño experimenta y relaciona todo lo que aprende de manera significativa, integrando a esa relación lo que escucha, mediante la socialización.

Para Ccahuana (2020), el niño interactúa con la realidad a través del juego de la infancia, el cual se caracteriza por ser regular y consistente. La autora lo considera no solo un producto de la creatividad del ser humano, sino un factor básico para el desarrollo del individuo.

Lo que afirman los autores permite pensar que el facilita y favorece el proceso de socialización del niño, porque implica que se establecen relaciones con otros, lo que contribuye positivamente a que el niño tenga la capacidad de resolver conflictos, acepte sus responsabilidades, o pueda tomar decisiones. Es importante también recordar que el juego

es la manera idónea para que el niño se relacione con sus pares y también con los adultos, pues al jugar, usualmente se dejan de lado los prejuicios y estereotipos sociales.

2.2.9 El juego como elemento motivador

Carrillo, et. al (2020) destaca que el juego tiene dos componentes: entretenimiento y educación. Los autores sostienen que, al jugar, el niño se divierte, pero también aprende, a pesar de que usualmente no existe una intención preestablecida para que esto ocurra. El adulto es quien organiza actividades, por lo general lúdicas, con objetivos determinados.

Los autores además explican que la motivación que el juego causa en el niño lo ayuda a mejorar todas sus áreas de desarrollo, puesto que, por ejemplo, mediante juegos orientados a las áreas motoras y sensoriales, el niño podrá tomar conciencia de su cuerpo para utilizarlo y controlarlo adecuadamente; tomando con sus manos objetos, podrá desarrollar sus sentidos y conocerá cualidades de las cosas que lo rodean, al tiempo que aprende a adaptar la realidad a lo que desea (Carrillo, et. al, 2020).

Lo que los autores indican permite concluir que el juego es un recurso importante para el proceso de aprendizaje, porque tiene la ventaja de ser un elemento motivador. Por tal motivo, puede ser utilizado como medio para promover el aprendizaje. De esta manera, el niño aprenderá sin mayor esfuerzo, y de manera natural, pues el juego permite respetar sus individualidades.

2.2.10 El desarrollo socioafectivo: definiciones

Tayupanta, et. al (2020) sostienen que el desarrollo socioafectivo es considerado parte del desarrollo global de un individuo, el cual permite que el niño se adapte, mediante la socialización, a diversos contextos. Por su parte, Soler (2016) considera que la tarea de la educación contempla todos los aspectos del ser humano, a fin de contribuir a su formación, tanto personal, como social y profesional.

La opinión de los autores al hablar del desarrollo global del individuo implica que el desarrollo socioafectivo es un elemento importante para la construcción de la identidad del niño, y por tanto se puede pensar que también para su autoestima. Adicionalmente, las opiniones respecto del papel de la educación en la formación del individuo, permite pensar que esta tarea educativa debe iniciarse en edades tempranas, es ahí donde se forman las bases del desarrollo de la persona.

2.2.11 Importancia del desarrollo socioafectivo en la primera infancia

La importancia del desarrollo socioafectivo radica en que éste se encuentra implicado en la adquisición de los aprendizajes más importantes del niño. Redondo y Madruga (2016), aseguran que cualquier proceso de aprendizaje supone la interrelación de tres factores:

- *Intelectuales.* Determinan la percepción y la comprensión de los elementos del aprendizaje.
- *Emocionales.* Los factores emocionales, originan que el niño se interese en metas y objetivos por alcanzar. Estos factores inciden para que el niño realice las tareas y así agradecer a la maestra y no perder su cariño.
- *Sociales.* Es un factor motivante que despierta el interés del niño y lo anima a esforzarse más por sus tareas. En el aspecto social, la motivación más importante para el niño es el ser aceptado socialmente.

Por su parte, Luna (2021) afirma que el ser humano, desde que nace, tiene necesidades afectivas, por tanto se considera que el desarrollo afectivo y social en los niños es esencial para su aprendizaje, debido a que en esta etapa se construye su identidad y empiezan a identificar emociones que los acompañarán a lo largo de su vida.

La autora resalta que el adecuado desarrollo afectivo y emocional del niño le da seguridad, autocontrol y autoestima, lo que promoverá y potenciará sus otras capacidades. Por otra parte, Guartatanga y Santacruz (2020) manifiestan que los niños necesitan del adulto para sobrevivir, y esta es la razón principal por la que ser humano establece conexiones, y que de este modo las necesidades afectivas se conviertan en vínculos, creando el núcleo familiar y social.

Esto significaría, según las autoras, que las escuelas deben reconocer la importancia del desarrollo socioafectivo en la educación inicial, tanto entre el maestro y los niños, como entre los pares, y en consecuencia, utilizar diferentes metodologías que favorezcan estas conexiones.

Otro factor que determina la importancia del desarrollo socioafectivo es el relativo a las dimensiones de personalidad, las cuales están influenciadas de manera directa por aspectos socioafectivos como la confianza, la autoestima, la seguridad, la autonomía y la iniciativa.

Los autores hacen una reflexión sobre la importancia del aspecto socioafectivo y emocional de la sociedad en que vivimos, y concluyen que un niño debe ser capaz de (Redondo y Madruga, 2016):

- una convivencia pacífica,
- tener empatía con los demás,
- ser capaces de consolar a otros,
- poder brindar ayuda física y verbal
- valorar a las personas,
- escuchar a otros
- compartir
- cooperar
- resolver conflictos.

Agregan que es necesario analizar la manera en lograr esto de manera sistemática y eficaz, sin dejar que suceda por casualidad, a fin de lograr avanzar hacia una sociedad de personas capaces de relacionarse de manera positiva con otros, comunicar sus pensamientos y sentimientos, y enfrentar de manera constructiva las dificultades que se les presenten en la vida.

Tal como lo describen los autores, entender la importancia del desarrollo socioafectivo del niño no siempre es sencillo. En base a lo explicado por Redondo y Madruga, ante la falta de las capacidades que un niño obtiene gracias a su desarrollo socioafectivo, la sociedad enfrenta un problema difícil de resolver, como es el encontrar adolescentes o adultos incapaces entre otras cosas, de convivir pacíficamente, con falta de valores, o que prefieren ahondar los conflictos en lugar de resolverlos. Por lo que desarrollar esas capacidades que un niño adquiere cuando su aspecto socioafectivo ha sido estimulado adecuadamente, deben ser consideradas de vital importancia.

2.2.12 Características del desarrollo socioafectivo

Soler (2016) define al socio afectividad como el desarrollo de los sentimientos y emociones de los niños, lo que permanecerá durante el resto de su vida, facilitando su afectividad e interacción con su entorno.

Esto significa que el proceso de afectividad empieza desde que el individuo nace y tiene su máxima expresión cuando interactúa con su entorno familiar, ante todo, y social después.

2.2.13 Particularidades que se consideran en el desarrollo socioafectivo:

Entre las particularidades del desarrollo socioafectivo del niño que describe (Soler, 2016), es importante mencionar que el niño enfrenta cambios de humor bruscos, haciendo notar que experimenta mayor sensibilidad ante eventos que no tienen mayor importancia. Adicionalmente, sobresale el dominio de las emociones, por encima de los sentimientos. Es común que le niño ría o llore de un momento a otro, por lo que es notable la existencia de estados intensos y frecuentes de emotividad. Adicionalmente, la seguridad de niño en esta etapa está basada en el apego, el cual lo ayuda a sentir que puede enfrentarse al mundo sin temor. Esto causa que tiendan a desear captar la atención de sus mayores, a través de la manifestación de sus emociones.

2.2.14 Teorías de desarrollo socioafectivo

- **Gardner y su Teoría de Inteligencias Múltiples**

Gardner es el mayor representante de la Teoría de las Inteligencias Múltiples. Así lo afirma Albuja (2021), explicando que esta teoría propone ampliar la acción de la educación, que generalmente se centra en la lingüística y en el campo lógico-matemático. En este caso, se amplía a las distintas inteligencias, que según Gardner son: musical, kinestésica, lógica-matemática, lingüística, espacial, interpersonal e intrapersonal. La autora destaca a la inteligencia intrapersonal, que trata la capacidad del niño para definir sus emociones, así como para analizarlas, describirlas y evaluarlas.

De igual manera, Albuja (2021) menciona que Gardner destaca a la inteligencia interpersonal como la capacidad de una persona para relacionarse con los demás de manera adecuada.

- **Goleman y la Teoría de la Inteligencia Emocional**

Entre los autores que cubren aspectos de la teoría de la Inteligencia Emocional de Goleman, Martínez y Rosales (2020) aseguran que Goleman se basó en aquella de las inteligencias inter e intrapersonal de Gardner para llevar a cabo el desarrollo de su propio concepto de inteligencia emocional.

Las autoras manifiestan que la inteligencia emocional significa el conocimiento de uno mismo para poder relacionarse con los demás y de este modo poder trabajar en equipo con empatía en el grupo social, y colocándose en el lugar del otro.

Las autoras relatan que, para Goleman, la inteligencia emocional consiste en que:

1. La persona tiene conocimiento de sus propias emociones.
2. La persona puede manejar sus emociones.
3. La persona tiende a motivarse a sí mismo.
4. La persona puede reconocer las emociones que sienten los demás.
5. La persona es capaz de establecer relaciones con otros.

De las afirmaciones de Goleman que señalan Martínez y Rosales, las tres primeras están orientadas a la competencia personal del niño, y las dos últimas a la competencia social. Ambas, esto es, la competencia personal y la social, conforman lo que Goleman llama, inteligencia emocional.

2.2.15 Factores que condicionan del desarrollo socioafectivo

Bastidas (2021) se refiere a los factores condicionantes del desarrollo socioafectivo, y los describe de la siguiente manera:

- La maduración. Es la forma en que va evolucionando la afectividad.
- El temperamento. El autor afirma que el temperamento de cada persona es heredado, y por tanto, la irritabilidad o la timidez podrían ser comunes y permanezcan a largo de la vida debido a su base biológica (Bastidas, 2021).

De lo expresado por la autora, los factores condicionantes del desarrollo socioafectivo son básicamente actividades mentales que están relacionadas a las emociones o sentimientos. Por ejemplo, tal como se detalla, la maduración implica afectividad, y el temperamento la timidez o irritabilidad, lo que hace pensar que estos factores son una respuesta a sucesos que impactan la parte afectiva del individuo.

2.2.16 Agentes que influyen en el desarrollo socioafectivo del niño

Los agentes de socialización son personas o instituciones que aportan para incorporar al niño a diversos contextos sociales y de este modo satisfacer sus necesidades. Así lo manifiestan Dueñas y Espinoza (2018), quien los detalla así:

- Familia, que tiene predominancia principalmente en edades tempranas. La autora manifiesta que la familia es un sistema dinámico que depende de los factores laboral, social y económico para funcionar adecuadamente
- Los pares. Este agente es preponderante en la infancia, pero también en la adolescencia y edad adulta. La autora afirma que el rol que cumplen los pares es diferente al de los adultos durante el proceso de socialización del individuo, pues el niño comparte gran cantidad de tiempo en la escuela con otros niños de su edad, los mismos adquieren protagonismo en su vida, causando una importante influencia en el proceso de socialización a través de la imitación de conductas o la competencia con otros.
- La escuela, la misma que predomina tanto en la niñez como en la adolescencia. La autora enfatiza que actualmente se han incorporado otros contextos sociales a edades tempranas, tales como los CDI, guarderías, entre otros.
- Medios de comunicación. Tiene una permanente presencia en la vida del niño. En edades tempranas, requiere del filtro de los padres o cuidadores. Entre los medios más comunes están la televisión, el cine, las nuevas tecnologías.

De lo explicado por la autora se puede comprender que el rol predominante entre los agentes de socialización lo tiene la familia, y por tanto es necesario considerar que ésta tiene un gran peso en el desarrollo socioafectivo del niño, pues debe crear vínculos afectivos adecuados que proporcionen la estabilidad emocional que el niño requiere.

2.2.17 Características de los niños de 3 a 4 años

Guerrero (2016) describe las características evolutivas del niño de acuerdo con las distintas áreas de desarrollo de Piaget, de la siguiente manera:

2.2.17.1 Cognitivas

Guerrero (2016) explica que, en la etapa del período preoperacional de Piaget, el niño tiene la capacidad de preestablecer el concepto mediante un conjunto de símbolos, los mismos que se desarrollarán mediante su interacción con otros a través del juego. Es posible incluso que ocurra en el entorno en el cual el niño se desenvuelve diariamente. La etapa cognitiva está enfocada en analizar distintos procesos como aquellos del lenguaje, la percepción, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas. El autor señala que de manera natural, el niño absorbe lo que percibe socialmente, y es por esto que es necesario

considerar los contextos y la manera en que capta estas experiencias para comprender la manera en que se desarrolla.

La autora señala de manera concreta las siguientes características en el desarrollo cognitivo del niño de 3 a 5 años:

- Puede nombrar de forma correcta ciertos colores
- Es capaz de seguir instrucciones de tres diferentes partes
- Empieza a adquirir más el sentido del tiempo con más claridad
- Es capaz de comprender el significado de contar, y aprende ciertos números
- Trata los problemas que se le presentan desde un punto de vista único
- Tiene la capacidad de entender lo que significa igual y lo que significa diferente
- Puede recordar varias partes de una historia
- Es capaz de participar en juegos donde prima la fantasía (p. 24-25).

2.2.17.2 Psicomotrices

Guerrero (2016) menciona que de acuerdo con la teoría de Piaget, a la edad de 3-4 años el niño adquiere armonía de sus movimientos, los cuales se ven sueltos y espontáneos. Realiza ejercicios con las diferentes partes de su cuerpo, integrando interacciones relacionadas a los aspectos cognitivo, simbólico, emocional y sensorio-motriz, y por tanto se expresa en un contexto psicosocial.

La autora explica que la psicomotricidad tiene un rol esencial para el desarrollo de la personalidad y de la parte social en el niño, y señala que en esta etapa de su vida, adquiere tanto la motricidad gruesa como la fina.

Entre las características específicas que Guerrero (2016) menciona, para esta área de desarrollo, se encuentran las siguientes:

Tabla 1.
Desarrollo motriz del niño de 3-4 años

Motricidad Gruesa	Motricidad Fina
<ul style="list-style-type: none"> • Puede brincar y pararse en un pie, por un tiempo de hasta cinco segundos 	Puede copiar formas cuadradas
<ul style="list-style-type: none"> • Es capaz de subir y bajar escaleras sin ayuda 	Es capaz de dibujar de dos a cuatro partes del cuerpo de una persona
<ul style="list-style-type: none"> • Puede patear la pelota hacia adelante 	Puede utilizar las tijeras
<ul style="list-style-type: none"> • Puede lanzarla pelota sobre su hombro 	Es capaz de dibujar cuadrados y círculos
<ul style="list-style-type: none"> • Puede atrapar la pelota cuando rebota, la mayor parte de las veces 	Empieza a copiar ciertas letras en mayúscula.
<ul style="list-style-type: none"> • Es capaz de moverse hacia adelante y hacia atrás de manera ágil 	

Fuente: Guerrero (2016).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

Lo expuesto por los autores permite pensar que cada niño posee un conjunto de características individuales que los hace únicos en relación con los demás. Es muy común ver por ejemplo, que el niño de 3-4 años de edad no busca la aprobación de nadie, y más bien, solo quiere que sus necesidades sean satisfechas. A esta edad se puede ver que el niño juega mucho, y se divierte enormemente, aunque no reglas cuando juega, sino que es espontáneo, y solo piensa en la diversión.

2.2.17.3 De lenguaje

Guerrero (2016) explica que, en esta etapa, el niño empieza a comprender las relaciones entre los sucesos, y es capaz de expresarlo de manera lingüística. Puede utilizar pronombres, así como preposiciones y adverbios. La autora señala, además, que a la edad de 3-4 años, el niño coordina frases, describe sucesos de manera ordenada, y utiliza tiempos verbales como pasado o futuro, a la vez que presta más acción al significado que a la forma de las emisiones orales, y puede corregir la forma de una emisión, aunque el significado sea correcto.

2.2.18 Etapa del Egocentrismo

Según indica Guerrero (2016) en esta etapa el egocentrismo influye en el desarrollo del lenguaje del niño debido a dos factores principales. El primer factor se refiere a que el niño

no es capaz de expresar lo que piensa, y al jugar, no se pone en el lugar del otro. A pesar de esto, el niño podría pensar que lo escuchan y lo comprenden. Un segundo factor mencionado por la autora está relacionado con la forma en que el niño se expresa. En este caso, lo hace a través de monólogos que se originan en sus propios pensamientos cuando juega, y que hacen referencia a personajes que le llevan la contraria.

Lo explicado por la autora significaría que el lenguaje que el niño presenta en esta etapa es principalmente elaborado en su pensamiento, y aunque puede hablar a los demás, al jugar, se habla a sí mismo, tal como si pensara en voz alta.

2.2.18.1 Socioafectivas

De acuerdo con Guerrero (2016), en cuanto al aspecto socioafectivo, el niño en esta etapa es egocéntrico y no percibe a los demás, sino que únicamente puede verse a sí mismo. Sin embargo, pueden transmitir sus emociones, pero no saben realmente lo que significan, y las expresan por imitación. Esto significa, según la autora, que el niño puede captar las expresiones emocionales de los demás. Entre las características descritas por la autora, se encuentran las siguientes:

- Se interesan por experiencias nuevas
- Ha adquirido inventiva para los juegos de fantasía
- Tiende a cooperar con los demás niños
- Puede vestirse y desvestirse
- Es un ser más independiente
- Puede negociar para solucionar conflictos
- Suele tener dificultades para diferenciar entre realidad y fantasía

2.2.19 Las Emociones

Bastidas (2021) conceptualiza a las emociones como típicas reacciones o muestras de afecto que se dan como resultado de un adecuado estímulo en el individuo, que tienen la característica de una corta duración, pero que causa reacciones fisiológicas visibles como latidos acelerados del corazón, alza de tensión, sudoración, entre otros. El autor hace notar que existen dos tipos básicos de emociones: aquellas que son innatas y aquellas llamadas socio morales, las mismas que dependen mucho del desarrollo cognitivo del niño y del contexto en que se lleva a cabo la socialización.

En relación a las funciones de las emociones, Bastidas (2021) hace referencia a que éstas motivan la manera de actuar de una persona, en especial cuando debe tomar decisiones, y además le indican lo que es o no es importante para sí mismo. A decir de la autora, es través de las emociones que una persona puede transmitir un mensaje, en especial cuando aún no es capaz de utilizar el lenguaje, y protegen al individuo del peligro cuando siente miedo.

De lo indicado por la autora se puede entender que el ser humano necesita la interacción social y ser sostenido emocionalmente por otro individuo. Por tanto, se puede comprender que desde su nacimiento, el desamparo que siente el niño puede ser atendido con el vínculo de afecto que reciba de sus padres, ya que, desde el comienzo de su vida, el niño manifiesta un interés por mantener una relación con otro ser humano.

2.3 Marco Conceptual

- **Juego.**

Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. (Real Academia Española, 2021)

- **Desarrollo Socioafectivo.**

El desarrollo socioafectivo de los niños es un aspecto fundamental dentro de la labor psicopedagógica. Se trata de un tipo de educación que prioriza la promoción de competencias que permiten a los menores evolucionar con éxito como seres sociales. (Formainfancia European School, 2021)

- **Socialización.**

La socialización es un proceso del individuo y un proceso de la sociedad. Por tanto, son dos procesos complementarios en su meta final, pero distintos en su origen, intereses, y mecanismos de actuación. Uno es el interés de la sociedad y otro el del individuo. (Suriá, 2020)

- **Afectividad.**

Cualidad del ser psíquico que se caracteriza por la capacidad de un individuo de experimentar íntimamente las realidades exteriores y de experimentarse a sí mismo. Es decir, de convertir en experiencia interna cualquier contenido de conciencia. La naturaleza de la afectividad consiste, pues, en convertir toda relación en experiencia

interna (vivencia). Y su finalidad, en dotar de significado personal los propios contenidos de la experiencia. (Riera, et. al, 2017, p. 81)

- **Sentimientos.**

Son estados afectivos de menor intensidad que las emociones pero que pueden durar largo tiempo. Para poder tener sentimientos necesitamos poder tener recuerdos o imágenes en nuestra mente. Por eso están relacionados con la adquisición de la permanencia del objeto. (Herrero & Alonso, 2011, p. 9)

- **Estrategia Didáctica**

Conjunto de acciones que el personal docente lleva a cabo, de manera planificada, para lograr la consecución de unos objetivos de aprendizaje específicos. (Rovira, 2020, p. 1)

- **Motricidad**

La motricidad considera el movimiento como un medio de comunicación, expresión y relación con los demás, teniendo un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad, debido a que los niños y niñas no solo desarrollan sus habilidades motoras, sino que esta les permite integrar el pensamiento, las emociones y la socialización (Ramos et al., 2016, p. 348).

- **Aprendizaje**

El aprendizaje es el proceso mediante el cual un ser humano modifica y/o adquiere habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores, ya sea mediante la experiencia, la instrucción, la observación o el razonamiento. (Campus Educación, 2021)

- **Motivación**

Procesos que inciden en la intensidad, dirección y persistencia del esfuerzo que realiza un individuo para la consecución de un objetivo. Si bien la motivación en general se refiere al esfuerzo para lograr cualquier objetivo, nosotros nos limitaremos a los objetivos organizacionales, con objeto de reflejar nuestro interés particular en el comportamiento relacionado con el trabajo. (Robbins y Judge, 2009, citado en Fitoria, 2020, p. 4).

- **Egocentrismo.**

El egocentrismo es la tendencia a centrar la atención en los propios intereses y necesidades, sin prestar atención al punto de vista y a los intereses de los demás. (Quinapanta, 2019, p. 4)

- **Emociones**

Las emociones son reacciones que todos experimentamos: alegría, tristeza, miedo, ira... Son conocidas por todos nosotros, pero no por ello dejan de tener complejidad. Aunque todos hemos sentido la ansiedad o el nerviosismo, no todos somos conscientes de que un mal manejo de estas emociones puede acarrear un bloqueo o incluso la enfermedad. (Jaramillo, 2018, p. 3)

2.4 Marco Legal

En el marco legal del presente proyecto de titulación se consideran normas, leyes y reglamentos que sustentan la atención al niño desde temprana edad y el desempeño de los educadores y adultos responsables.

- **CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR**

La Constitución de la República del Ecuador (Asamblea Nacional, 2008, pp. 20-21), en su Capítulo III Derechos de las personas y grupos de atención prioritaria, Sección quinta – Niños, Niñas y Adolescentes, señala:

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Art. 45.- Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar.

- **PLAN NACIONAL DE DESARROLLO TODA UNA VIDA 2017-2021 (Senplades, 2017, p. 53)**

Objetivo 1: Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas

Lograr una vida digna para todas las personas, en especial para aquellas en situación de vulnerabilidad, incluye la promoción de un desarrollo inclusivo que empodere a las personas durante todo el ciclo de vida. Esto implica esfuerzos integrales dirigidos hacia el individuo desde sus primeros años de vida, considerando su entorno familiar y social.

En este sentido, es necesario promover políticas e intervenciones de desarrollo integral de la primera infancia, así como garantizar de manera complementaria el acceso a una educación de calidad para niños, niñas y adolescentes, favoreciendo el acceso a capacitación de calidad y pertinente para jóvenes y adultos, con el fin de potenciar sus capacidades y el desarrollo del talento humano. Siendo así, se concibe a la educación como el derecho al aprendizaje a lo largo de toda la vida, el cual no se limita únicamente a los espacios formales de enseñanza, sino también a las experiencias de vida y a la interacción social con la familia, los amigos, los medios de comunicación, etc.

- **LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL**

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (Asamblea Nacional, 2016, pp. 44-46), en su Título III, Del Sistema Nacional de Educación, Capítulo V, plantea:

De la Estructura del Sistema Nacional de Educación

Art. 40.- Nivel de educación inicial. - El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano.

La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia.

El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años.

La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

La educación de los niños y niñas, entre tres a cinco años, es obligación del Estado a través de diversas modalidades certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

Art. 41 Coordinación interinstitucional. - La Autoridad Educativa Nacional promoverá la coordinación entre las instituciones públicas y privadas competentes en el desarrollo y protección integral de las niñas y niños desde su nacimiento hasta los cinco años de edad.

- **CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA.**

Del Código de la Niñez y Adolescencia (Congreso Nacional, 2017) se resalta:

Art. 1.- Finalidad. - Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad. Para este efecto, regula el goce y ejercicio de los

derechos, deberes y responsabilidades de los niños, niñas y adolescentes y los medios para hacerlos efectivos, garantizarlos y protegerlos, conforme al principio del interés superior de la niñez y adolescencia y a la doctrina de protección integral. (p. 1)

El TÍTULO III, DERECHOS, GARANTIAS Y DEBERES, Capítulo III plantea los Derechos relacionados con el desarrollo:

Art. 48. Manifiesta el: Derecho a la recreación y al descanso. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades (pp. 5-6).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Metodología

La metodología de la investigación es el conjunto de técnicas, métodos y procedimientos que se utilizan de forma ordenada y estructurada durante una investigación, su objetivo es dar a conocer los resultados obtenidos de manera real y científica durante el proceso de la investigación.

Este trabajo aplicó el método inductivo para recoger información primaria y establecer conclusiones particulares respecto al objeto de estudio. Esto se obtuvo mediante la aplicación de las herramientas de investigación correspondientes, que estuvieron dirigidas a analizar la importancia del juego en el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín.

Adicionalmente, se aplicó el método deductivo, con el que se pudo delinear la idea a defender de esta investigación, y que servirá para elaborar conclusiones lógicas que partirán de principios o premisas.

3.2 Tipo de Investigación

3.2.1 Investigación Descriptiva:

La presente investigación es descriptiva porque analiza, observa, y describe las dificultades en el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años mediante la técnica de observación, donde se puede analizar la importancia del juego sobre dicho desarrollo.

3.2.2 Investigación de Campo

Esta investigación es también de campo porque se recogió información proveniente de la realidad de la práctica, es decir, de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín, para analizar la importancia del juego en el desarrollo socioafectivo de los niños.

3.3 Enfoque de la Investigación

3.3.1 Enfoque Cualitativo

El enfoque cualitativo analiza datos no numéricos, con el objetivo de obtener un análisis sobre la investigación realizada. Esta investigación es cualitativa porque se lleva a cabo mediante la aplicación de técnica de la observación y la entrevista para determinar las

dificultades en el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín.

3.3.2 Enfoque Cuantitativo

Esta investigación aplicó un enfoque cuantitativo mediante la administración de una encuesta a los padres de familia para indagar sobre los conocimientos de la importancia del juego y el desarrollo socioafectivo, con lo que se generan cuadros y gráficos a fin de mostrar los resultados de sus procesamientos.

3.3.3 Enfoque Mixto

Esta investigación aplica esencialmente un enfoque mixto, es decir la combinación de ambos enfoques tanto cuantitativo como cualitativo, que permite organizar y estructurar información sobre la investigación, con la finalidad de tener completa la recopilación datos sobre este estudio.

3.4 Métodos, Técnicas e Instrumentos de la Investigación

3.4.1 Técnicas

- ✓ **Encuesta.** Es una técnica que permite recoger información a través de la interrogación de preguntas, para conocer aspectos relacionados con un problema determinado. En el presente estudio se aplicó una encuesta a padres de familia del nivel Inicial II Paralelo A, la misma que utilizó procedimientos estandarizados de interrogación. Para esto fue necesario elaborar un cuestionario de encuesta, el cual se conformó de 10 preguntas, con tres escalas: 1 = Sí; 2 = No; 3 = Tal Vez . Su aplicación se realizó mediante Formularios de Google.
- ✓ **Entrevista.** Es una técnica que tiene por objetos de recopilar datos a través de un diálogo entre dos personas, en esta investigación se realizó una entrevista a la directora y a las docentes de la Unidad Educativa, la cual fue aplicada para conocer sus percepciones respecto a la importancia del juego en el desarrollo infantil del niño, la misma que incluyó 10 preguntas abiertas.
- ✓ **Observación.** Es una técnica que se realizó en los niños con la finalidad de terminar el grado de problema.

3.4.2 Instrumentos

- ✓ **Ficha de Observación.** La observación, es un instrumento que consiste en observar atentamente un problema para luego ser analizado. Esta investigación utilizó la técnica de la observación para determinar y sistematizar las dificultades en el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años, y a la vez identificar la importancia y los beneficios del juego para este desarrollo. Debido a la pandemia de COVID-19, la observación fue realizada de manera virtual mediante la plataforma Google Meet.
- ✓ **Cuestionario.** Es un conjunto de preguntas o indicadores que se aplica en la investigación, para recopilar información y conocer la situación que se presenta en la población de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín.

3.5 Población y Muestra

3.5.1 Población

El presente estudio parte de una población de 57 niños de entre 3 y 4 años de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín, en el nivel Inicial 2, donde existen dos paralelos A y B. Asimismo, se consideró a los padres, los docentes de Inicial II y el director de la Institución como parte de la población.

La tabla 2 muestra el desglose de datos de población:

Tabla 2.
Población

GRUPO INDIVIDUO	TAMAÑO GRUPO
Niños de Inicial II	57
Represente legal	57
Docentes	5
Director	1

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).
Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

3.5.2 Muestra

La muestra de la presente investigación corresponde a 26 niños del paralelo A de Inicial II, así como los padres de familia de dichos niños. Adicionalmente, se considera como parte de la muestra a la totalidad de los docentes de Inicial II y al director de la Escuela.

Tabla 3.

Muestra

GRUPO INDIVIDUO	TAMAÑO MUESTRA
Niños de Inicial II Paralelo A	26
Padres de familia	26
Docentes	2
Director	1

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

3.6 Análisis de resultados

3.6.1 Entrevista a Directora

Se realizó la entrevista a la Directora del plantel. Esta entrevista tuvo como objetivo indagar sobre los conocimientos de la importancia del juego y el desarrollo socioafectivo, e incluyó 10 preguntas abiertas. Se realizó de forma presencial tomando en consideración las medidas de bioseguridad por la Pandemia de COVID-19. Las respuestas de la Directora fueron las siguientes:

1. ¿Considera usted que el juego es importante para fortalecer el desarrollo socioafectivo de los niños del nivel inicial?

Sí, es una actividad indispensable, yo diría que es vital para contribuir al desarrollo del niño en todas las áreas. Recordemos que el juego estimula el aprendizaje porque al jugar, el niño no solo se divierte, sino que puede ser creativo con lo que manipula, además de relacionarse con otros niños y por qué no, también con adultos.

2. ¿Considera usted que los juegos brindan beneficios a los niños para que puedan relacionarse más con los demás?

Sí, definitivamente. Pienso que aparte de motivarlos o incrementar el interés en los niños, el juego les proporciona habilidades que les permite explorar diferentes realidades y solucionar problemas. Una de esas habilidades, por ejemplo, es la comunicativa, porque necesariamente tendrá que comunicarse con los demás. Aparte de esto, cuando juega el niño

tiene la oportunidad de aprender a través de la experiencia. Quiero decir, el niño se equivoca y aprende, o acierta y refuerza lo que sabe.

3. En su experiencia laboral, ¿cómo aplicaría el juego como instrumento para favorecer el aprendizaje en los niños?

En principio, recomendaría crear diversas actividades que contribuyan al desarrollo de la atención del niño mediante el juego, y que estas actividades se reflejen en las planificaciones realizadas en las horas de clase. Hay que recordar que para el niño, todo juego es un reto. Lo disfruta, le causa felicidad, lo motiva, y eso permite que aprenda, incluso cuando se equivoca.

4. ¿Qué juego les recomendaría implementar a sus docentes para favorecer el desarrollo Socio afectivo en los niños?

El juego adopta muchas formas cuando se trata de aplicarlo en el aprendizaje de los niños. Se pueden aplicar juegos grupales, trabajos en equipo para desarrollar su crecimiento como persona y ser social. Un aprendizaje sobre el control de sus emociones como el juego de imitación, por ejemplo, es importante. Pero básicamente, recomendaría la aplicación de juegos lúdicos para el desarrollo socioafectivo del niño. Hay muchos que no requieren mayores recursos áulicos, por ejemplo, los abrazos musicales, dibujos en equipo, el juego de las emociones, etc.

5. ¿Las actividades lúdicas deber ser propuesta como estrategia principal para el desarrollo socio afectivo en los niños?

En mi criterio personal, sí, especialmente para fortalecer el aprendizaje en los niños con actividades motivadoras desarrollando lo físico y comunicativo en los niños. En la parte socioafectiva, la lúdica proporciona múltiples posibilidades, porque es participativa e incluye por ejemplo juegos que pueden crearse específicamente para beneficiar la parte social y afectiva.

6. ¿Cree usted que sería importante capacitar a los padres de familia sobre el juego en el desarrollo del niño?

Sí, para fortalecer el desarrollo evolutivo desde el hogar y darles a conocer las diferentes actividades que pueden realizar a través del juego, estimulando el área de lenguaje y motora.

Recordemos que los niños aprenden disfrutando. Eso significa que la lúdica definitivamente es una parte esencial del aprendizaje del niño porque se recurre a actividades que les produce felicidad, como el juego, el arte o el sentido del humor.

7. ¿Considera usted que el estado emocional de la maestra influye en el desarrollo socioafectivo de los niños?

Sí, porque reflejamos nuestro estado de ánimo a los estudiantes en el salón de clases, debemos estar siempre de una manera afectiva y desarrollar interacciones más positivas con los alumnos. Todo maestro enfrenta momentos de tensión o estrés que definitivamente influyen no solo en su estado de ánimo, sino en su relación con los demás, incluyendo a sus estudiantes o colegas. Entonces se necesita autocontrol para que las emociones de la maestra no afecten a sus estudiantes.

8. ¿Cómo usted considera que se puede mejorar la atención al desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años?

Para mejorar la atención al desarrollo socio afectivo en nuestros niños, padres de familia y personal del centro debemos fortalecer las habilidades socio emocionales en ellos, así como los sentimientos de confianza, seguridad, amistad, afecto y amor. Una relación positiva de niños con adultos que le inspire confianza y seguridad serán la clave para este desarrollo exitoso.

9. ¿Considera importante incrementar actividades lúdicas dirigido a padres de familia, estudiantes y docentes para fomentar el desarrollo Socio Afectividad?

Claro que sí. Es muy importante que los padres estén conscientes de que el juego se extienda a la casa y no limitarse a la escuela, porque es el principal medio de aprendizaje de sus hijos, y para el desarrollo del proceso de crecimiento en su infancia. Es necesario también que exista una buena comunicación entre padres y maestros para que estén al tanto del proceso de aprendizaje de sus hijos.

10. ¿Está de acuerdo con la aplicación y ejecución de una guía didáctica de actividades lúdicas para docentes?

Sí, me parece que sería muy útil tanto para el docente como para el estudiante, sobre todo si esta guía incluye actividades basadas en juegos. El niño, por ejemplo podría fortalecer su

desarrollo social y emocional con diferentes actividades lúdicas, y el maestro tendría una herramienta de ayuda, que nunca está de más, y que le facilite mejorar su desenvolvimiento en el aula.

3.6.2 Entrevista a las docentes

Se realizaron las entrevistas a las dos docentes de Inicial II del paralelo A. Esta entrevista tuvo como objeto indagar sobre los conocimientos de la importancia del juego y el desarrollo socioafectivo en los niños de 3 a 4 años. Se realizó de forma presencial tomando en consideración las medidas de bioseguridad debido a la Pandemia de COVID-19, y estuvo conformado por 10 preguntas. Las respuestas que se pudieron recoger de las docentes entrevistadas fueron las siguientes:

1.- Usted considera que los juegos son fundamentales para el proceso de aprendizaje? ¿Por qué?

Respuesta 1: son fundamentales porque permiten que en forma espontánea el niño se involucre en el proceso educativo y demuestre la aceptación del aprendizaje.

Respuesta 2: puede ser, que influya un poco en el aprendizaje de los niños, pero si hay otras estrategias que favorece más en el aprendizaje de los niños, como por ejemplos canciones, cuentos.

2.-¿Considera usted que el juego es importante en el desarrollo socio afectivo en los niños de 3 a 4 años?

Respuesta 1: Sí porque desarrolla las destrezas física e intelectual de los niños, y también los ayuda a ser creativos

Respuesta 2: Sí, pero no siempre. Es bueno porque es algo que a ellos les encanta hacer. Pero si no se controla adecuadamente puede que no se cumpla con el objetivo.

3.-¿En sus actividades diarias utiliza el juego como una herramienta para favorecer el aprendizaje?

Respuesta 1: Pocas veces se lo utiliza en las actividades. No siempre se puede planificar un juego para cada clase porque es más complicado sobre todo por la modalidad virtual.

Respuesta 2 : A veces, no siempre. En modalidad presencial era más sencillo, aunque tampoco era una actividad para incluir en todas las sesiones.

**4.- ¿Es importante implementar actividades lúdicas dentro y fuera del salón de clases?
¿Por qué?**

Respuesta 1: Pienso que sí, siempre que se pueda, para que los niños adquieran más su aprendizaje y trabajen en un ambiente más agradable para ellos.

Respuesta 2: A veces sí, pero no siempre se puede realizar. Va a depender de los recursos con los que se cuente, y ya disposición de la familia para que el juego se aplique también en la casa.

5.- ¿Mediante el juego, se puede identificar si un niño presenta dificultades en el desarrollo socioafectivo?

Respuesta 1: Puede ser, pero tenemos que observarlos durante su tiempo de aprendizaje para poder diagnosticar esas dificultades. Por ejemplo, si al jugar el niño no interactúa con sus compañeros como debe, podemos pensar que algo pasa.

Respuesta 2: Probablemente se pueda identificar en ciertas actitudes. Si por ejemplo el niño juega, pero depende mucho de la maestra o de lo que hagan sus compañeros, podría existir algún problema en su autonomía y se deberá indagar a qué se debe.

6.- ¿Implementa el juego como un recurso al momento de resolver conflictos con los niños?

Respuesta 1: Casi no aplico mucho esa estrategia. Dependiendo de la cantidad de estudiantes considero un poco complicado resolver los conflictos con juegos

Respuesta 2: No siempre, pero sí cuando las circunstancias lo permiten. En una ocasión hubo un conflicto entre dos niñas y tuvieron que participar en un juego grupal que las ayudó a que se olvidaran del conflicto.

7.- ¿Utiliza estrategias para mejorar las relaciones socioafectivas entre niños y docentes?

Respuesta 1: Sí utilizo el diálogo entre el docente y el estudiante para mejorar la relación. Pero para hacerlos comprender cómo manejar los conflictos, he aplicado una actividad

llamada “cuando me enojo”, que hace que comprendan las situaciones que pueden hacerlos enfadar, no solo a ellos, sino a los demás.

Respuesta 2: Se habla, se conversa para ganar la confianza primero entre ellos y luego para los demás. Yo planifico siempre la actividad el semáforo de las emociones para hacerles notar cómo solucionar ciertas situaciones difíciles con los demás.

8.- ¿Estimula al estudiante a exteriorizar sus sentimientos mediante el juego?

Respuesta 1: Pocas veces utilizo el juego para esto. Prefiero otras actividades lúdicas como cantar o bailar, donde, por ejemplo, el niño puede moverse y expresar su alegría.

Respuesta 2: No siempre. En ciertos estudiantes quizás esto resulte, pero a veces es difícil que se abran y expresen lo que sienten.

9.- ¿A través del juego, el niño expresa sus emociones, sentimiento hacia otras personas?

Respuesta 1: No creo. En mi opinión cuando el niño juega se divierte, aunque su estado de ánimo no sea el mejor. Pienso que es más factible que a través del dibujo exprese sus emociones

Respuesta 2: Sí, quizás demuestra de esa manera cómo es tratado él también. Eso se puede ver en la manera en que se relaciona con sus compañeros, por ejemplo.

10.- - ¿Está de acuerdo con la aplicación y ejecución de una guía didáctica con enfoque lúdico para los niños de nivel inicial II?

Respuesta 1: No, porque es difícil incluir el juego en las clases virtual, no hay mucha ayuda en casa.

Respuesta 2: Puede ser, que se aplicar para motivar a los niños en la hora de clases, pero con ayuda del padre de familia.

3.6.3 Encuesta a los padres de familia

La encuesta a los padres de familia de los niños de Inicial II, paralelo A de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín fue realizada de manera virtual debido a la Pandemia por COVID-19. Por este motivo, esta encuesta se diseñó en Formularios de

Google, y tuvo 10 preguntas. Los resultados que se recogieron fueron procesados en Microsoft Excel y se elaboraron los siguientes cuadros y gráficos:

1. ¿Conoce usted, si el ambiente escolar donde se está formando su niño cuenta con área de juegos para desarrollo socioafectivo?

Tabla 4.
Ambiente escolar

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	5	19%
No	9	35%
Tal Vez	12	46%
Total	26	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

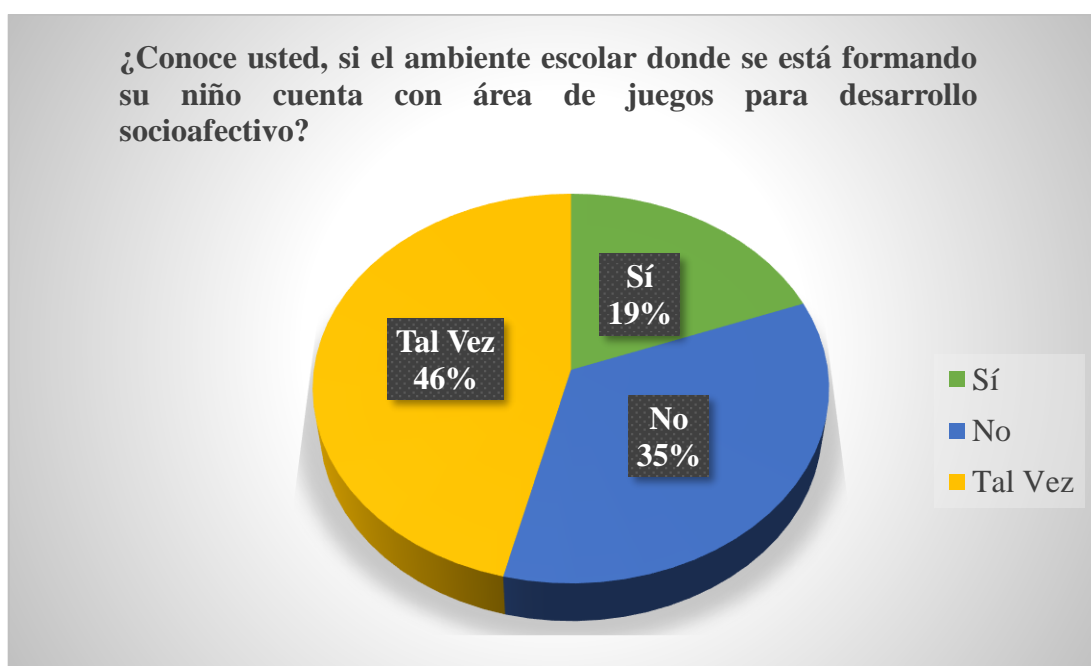


Figura 2. Ambiente escolar

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

Análisis. Los Padres encuestados manifestaron la institución si cuenta con un área de juegos para el desarrollo socioafectivo, pero que tal vez las utilicen algunos días de la semana, mientras otro grupo supo manifestar que no lo hacen y un grupo minúsculo expresó que sí.

2. ¿Usted cree que es importante que las docentes implementen juegos lúdicos en sus clases diarias?

Tabla 5.
Juegos lúdicos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	10	38%
No	8	31%
Tal Vez	8	31%
Total	26	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

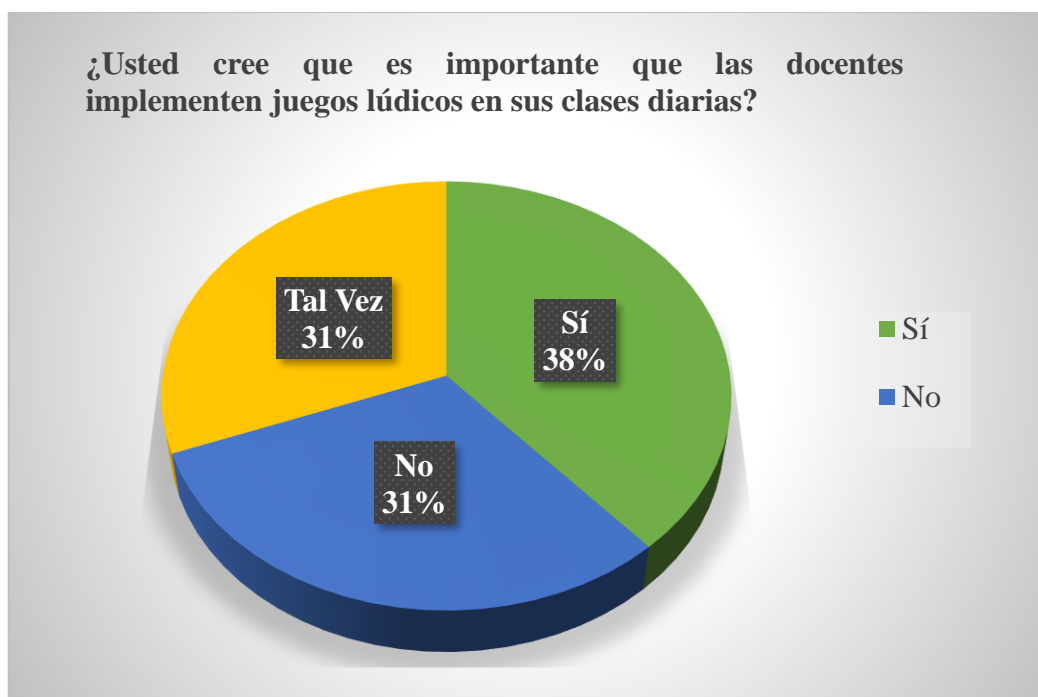


Figura 3. Juegos lúdicos.

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

Análisis: La mayoría de los padres encuestados consideran que sí es importante que las docentes implementen juegos lúdicos en sus clases diarias, otro grupo supo manifestar que no es necesario, mientras un porcentaje de ellos dijeron que tal vez.

3. ¿Usted cree que jugando libremente es la mejor forma que los niños se diviertan para lograr un ambiente socioafectivo?

Tabla 6.
Jugar libremente

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	7	27%
No	19	73%
Tal Vez	0	0%
Total	26	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

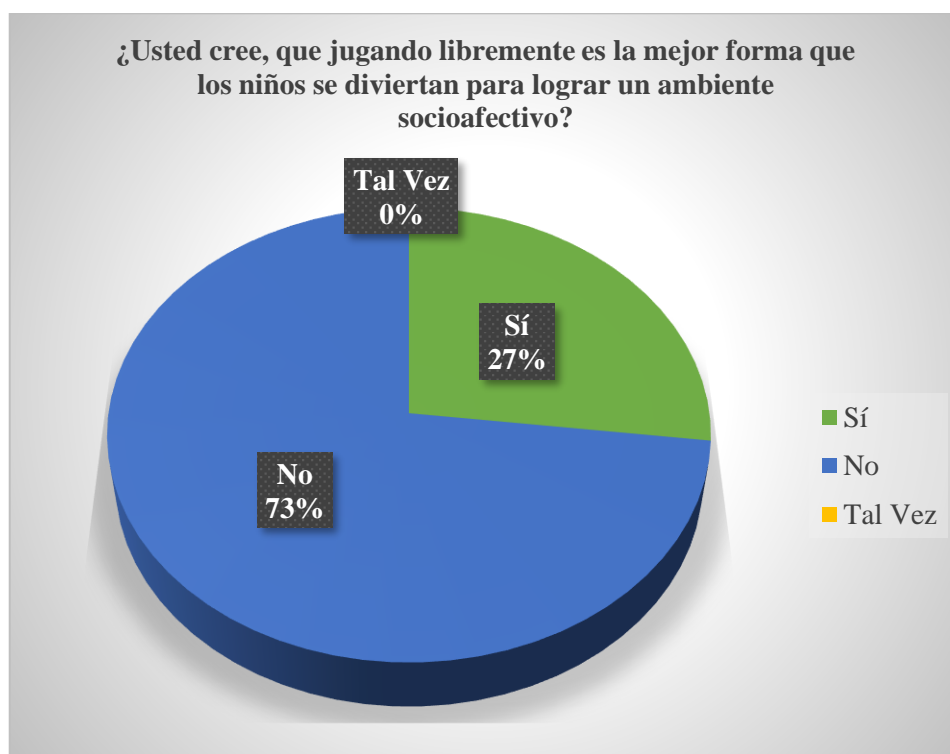


Figura 4. Jugar libremente.

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

Análisis: La mayoría de padres encuestados consideran que jugar libremente no ayuda a lograr un ambiente socio afectivo, mientras que otro grupo manifiesta que si es necesario para desarrollar un área tan importante.

4. ¿Le gustaría que su niño se recreara a través del juego y tenga un mejor compañerismo?

Tabla 7.
Juego, recreación y compañerismo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	24	92%
No	1	4%
Tal Vez	1	4%
Total	24	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

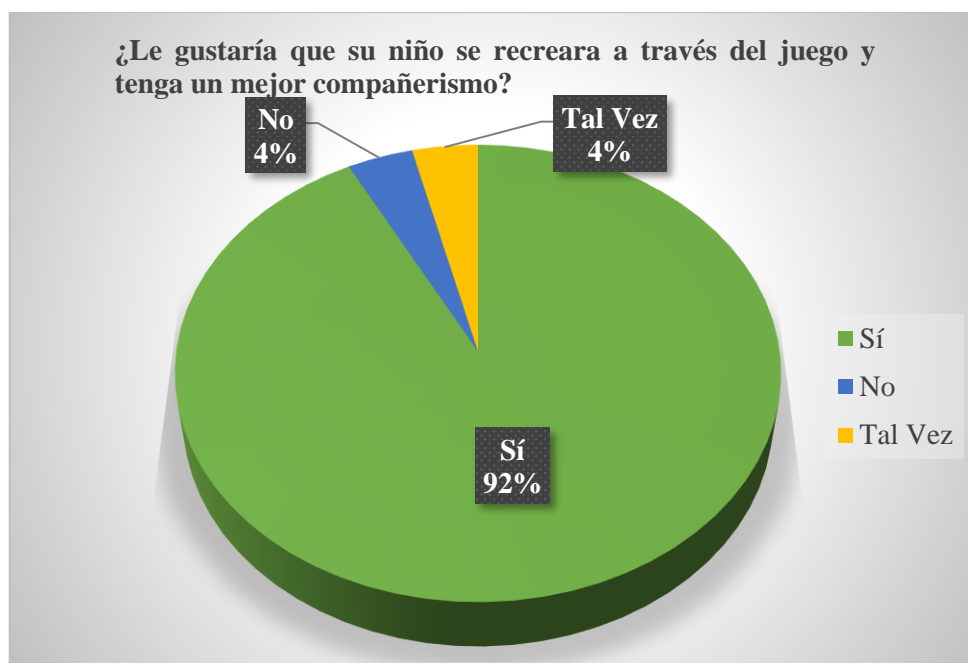


Figura 5. Juego, recreación y compañerismo

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

Análisis: Los padres encuestados manifestaron que sí les gustaría que su niño utilice el juego como una manera para recrearse, así logrará tener un mejor compañerismo. Solo un grupo pequeño supo manifestar que no lo considera pertinente y unos pocos contestaron que tal vez les gustaría.

5. ¿Cree usted que el juego familiar ayuda a la parte socio afectivo de los niños?

Tabla 8.
Juego familiar

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	4	15%
No	0	0%
Tal Vez	22	85%
Total	26	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

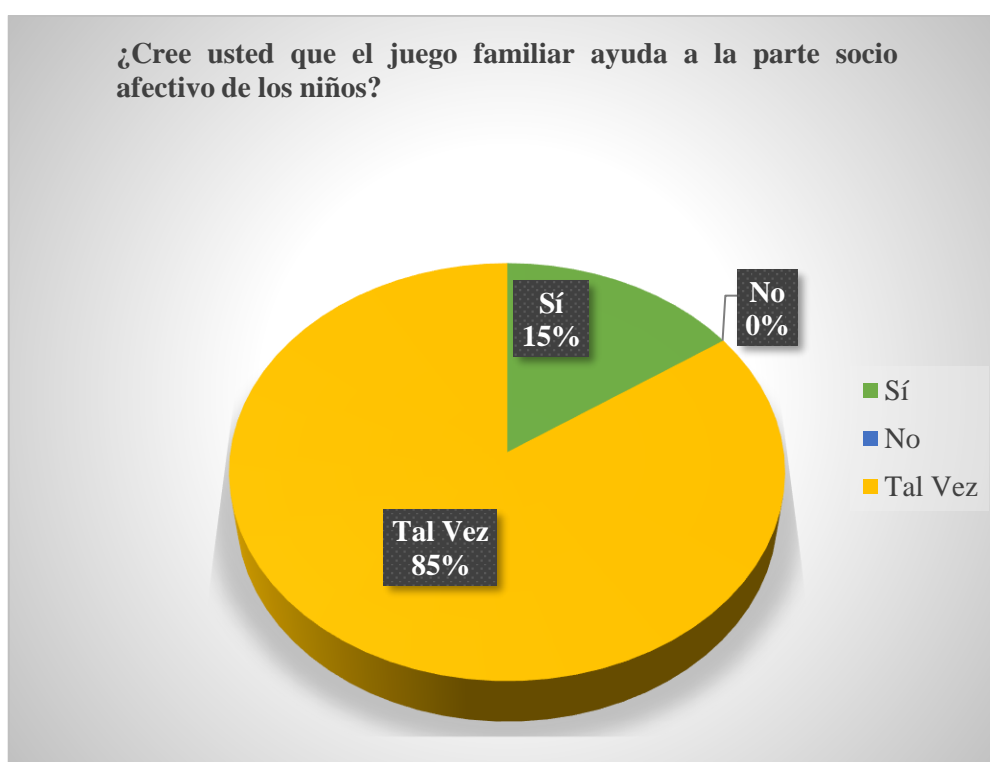


Figura 6. Juego familiar

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

Análisis: Los padres de familia que fueron encuestados manifestaron que el juego familiar podría tal vez ayudar a la parte socioafectiva de los niños, y muy poco de ellos contestaron que sí ayuda, mientras que ninguno dijo que no ayuda.

6. ¿Cree usted que el juego influye en el aprendizaje y en el desarrollo socioafectivo de los niños?

Tabla 9.

Juego, aprendizaje y desarrollo socioafectivo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	22	85%
No	1	4%
Tal Vez	3	12%
Total	26	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

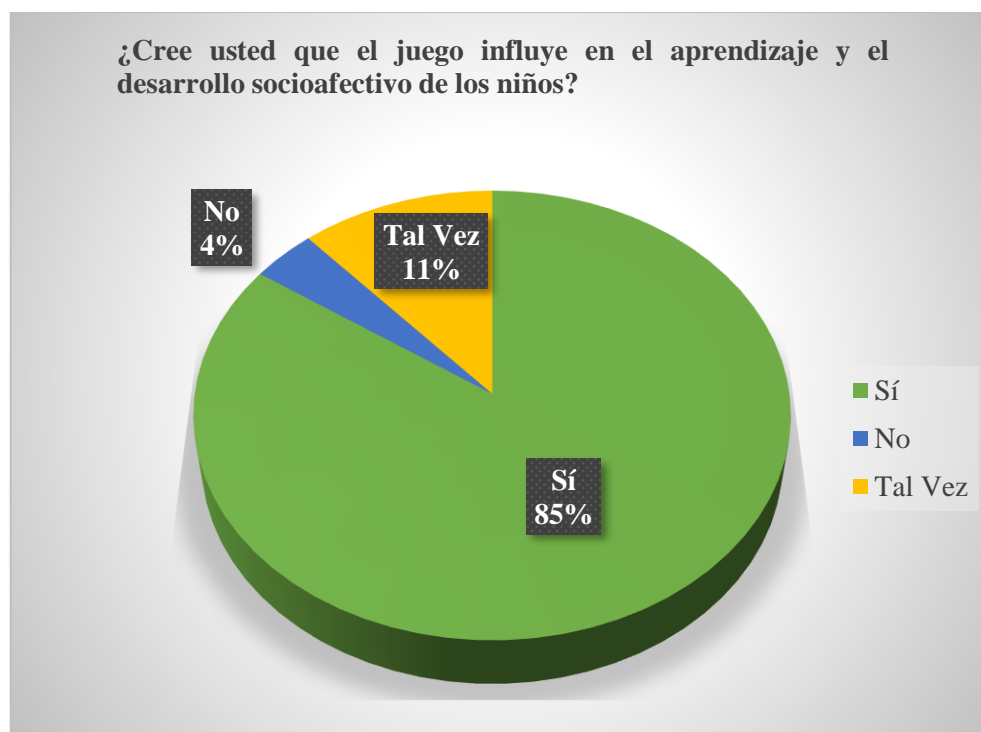


Figura 7. Juego, aprendizaje y desarrollo socioafectivo

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

Análisis: Los padres de familia que fueron entrevistados manifestaron en su gran mayoría que el juego si influye en el aprendizaje de los infantes por ende en el desarrollo socioafectivo, pocos indicaron que tal vez y otro grupo dijeron que no.

7. ¿A través del juego usted cree que el niño expresa sus emociones, sentimientos y afecto hacia otras personas?

Tabla 10.
Expresión de sentimientos y emociones

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	21	81%
No	1	4%
Tal Vez	4	15%
Total	26	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

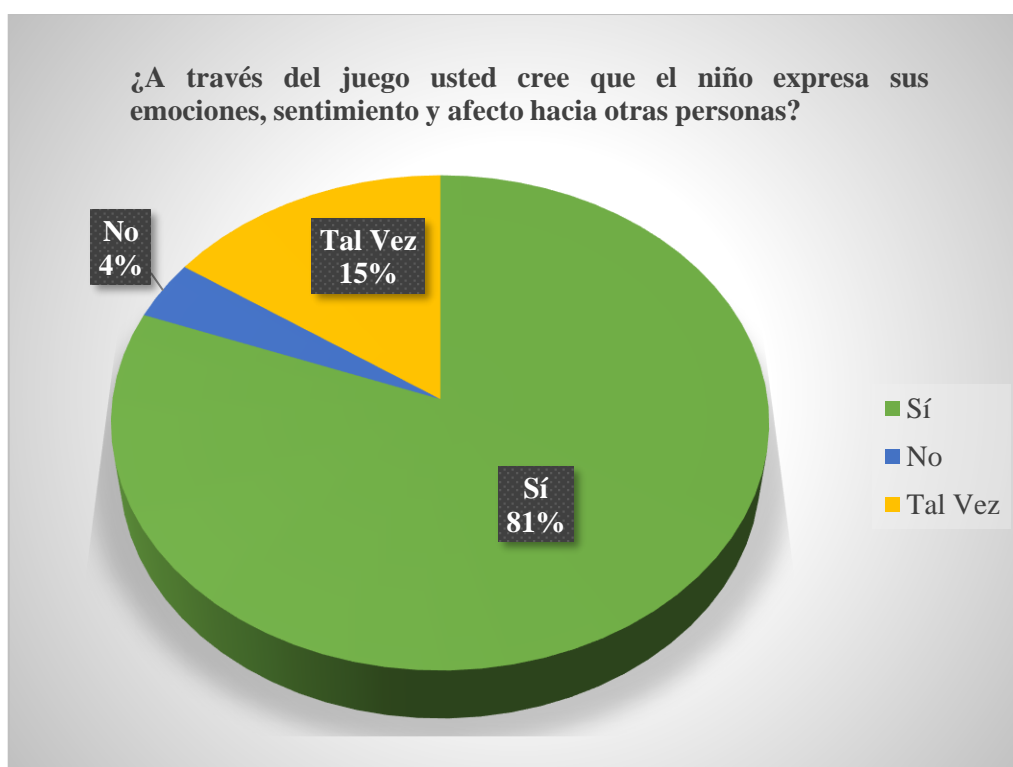


Figura 8. Expresión de sentimientos y emociones.

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

Análisis: La mayoría de los padres de familia que fueron encuestado indicaron que el niño expresa un sinnúmero de emociones, sentimiento y afecto hacia los demás mediante el juego, otros supieron manifestar que tal vez el juego ayude, y un grupo muy pequeño manifestaron que no.

8. ¿Le gustaría recibir una charla de orientación sobre la importancia del desarrollo socioafectivo del niño?

Tabla 11.
Charla de orientación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	22	85%
No	0	0%
Tal Vez	4	15%
Total		100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

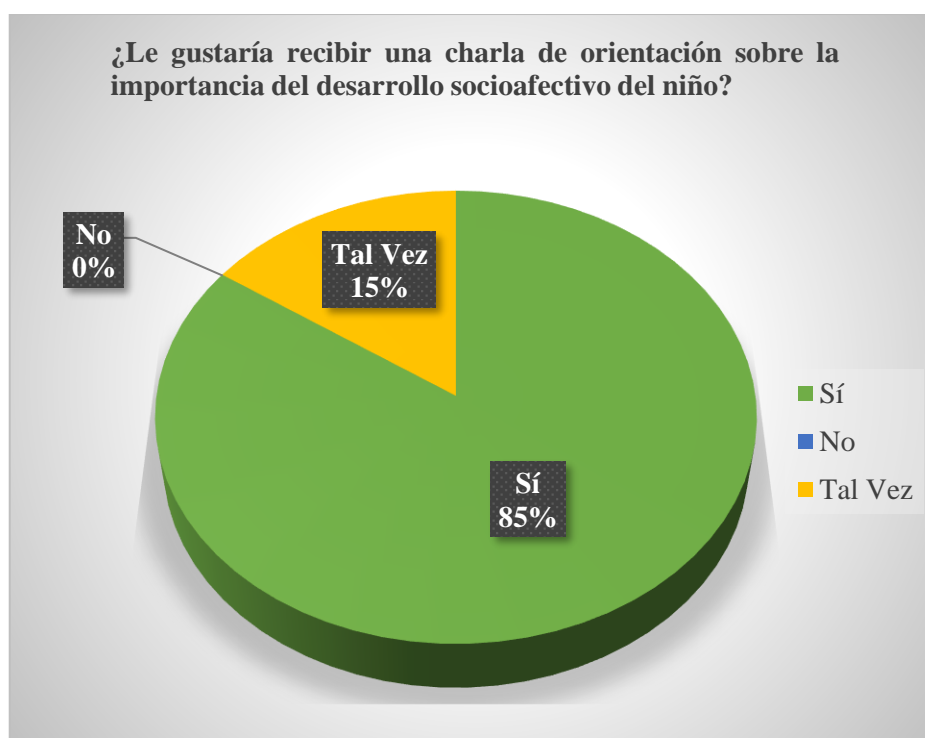


Figura 9. Charla de orientación

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

Análisis: De los padres de familia encuestados manifestaron que si les gustaría que les inviten a participar de charlas para tener una mejor orientación sobre lo importante que es el desarrollo socioafectivo de los infantes, pero un grupo pequeño manifestó que tal vez.

9. ¿Realiza actividades lúdicas en su hogar para el desarrollo socioafectivo de su niño?

Tabla 12.
Actividades lúdicas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	11	42%
No	15	58%
Tal Vez	0	0%
Total	26	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).
Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).



Figura 10. Actividades lúdicas

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).
Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

Análisis: A la interrogante, la mayor parte de los padres de familia indicaron que en sus hogares no realizan ningunas actividades lúdicas, porque la mayoría de ellos trabajan y prefieren darle aparatos tecnológicos para que jueguen, no hay tienen tiempo para dialogar menos para jugar, mientras que un grupo pequeño considera que si es pertinente implementar pequeñas actividades.

10. ¿Considera usted que la familia cumple un rol fundamental en el desarrollo socio afectivo en el niño?

Tabla 13.
Rol de la familia

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	24	92%
No	1	4%
Tal Vez	1	4%
Total	26	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

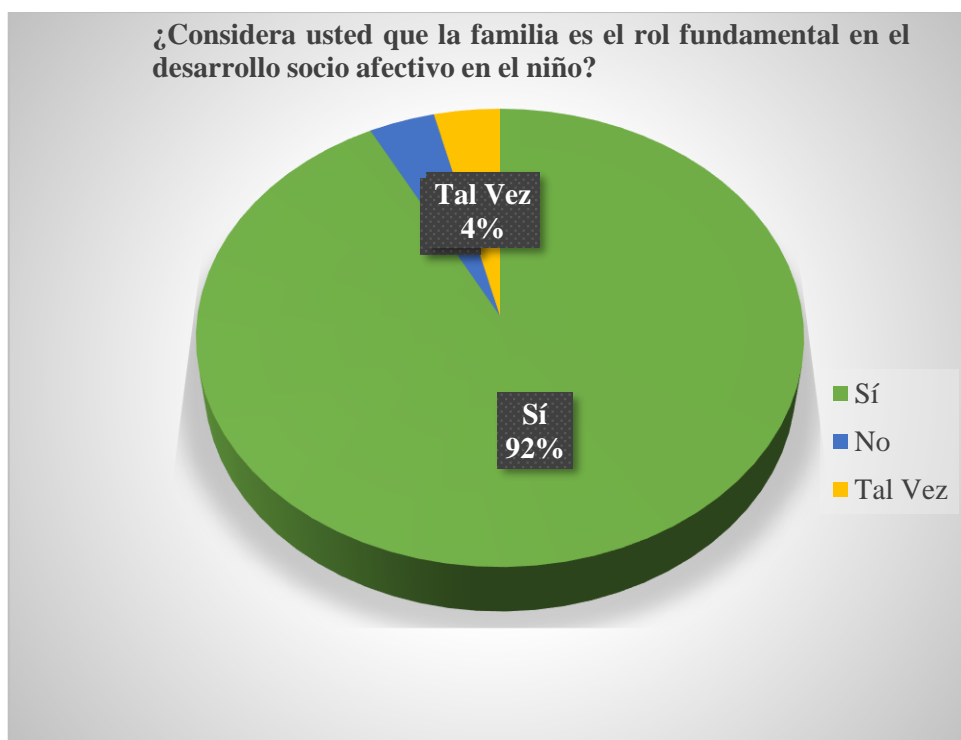


Figura 11. Rol de la familia

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

Análisis. Los encuestados manifestaron en su mayoría que la familia si tiene un rol fundamental en el desarrollo socioafectivo el niño, mientras que un grupo pequeño consideraron que no, y otros que tal vez sería primordial.

3.6.4 La observación a los niños

Se aplicó una ficha de observación para determinar y sistematizar las dificultades en el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años, y a la vez identificar la importancia y los beneficios del juego para este desarrollo. Esta observación fue realizada de manera virtual mediante la plataforma Google Meet, debido a la Pandemia de COVID-19. Los resultados fueron los siguientes:

Tabla

14.

Ficha de observación a los niños

Indicadores Estudiantes	Intenta solucionar conflicto por sí mismo		Se relaciona de manera afectiva a través el juego		Tiene mayor interacción con sus pares		Expresa emociones y sentimientos a través del juego		Demuestra sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otra persona		Asume roles que le permite mantener una ambiente armonía con sus compañeros	
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1. Alejandro		X		X		X	X			X		X
2. Fiorella		X		X		X	X			X		X
3. Samira	X		X		X		X		X		X	
4. Thiago		X		X	X			X		X		X
5. Maria		X		X	X			X		X		X
6. Fernanda		X		X	X			X		X		X
7. Sofia	X			X	X		X		X			X
8. Matilde		X		X		X		X		X		X
9. Scarlet	X			X		X	X		X			X
10. Shantal	X		X		X		X		X		X	
11. Carlos		X		X	X			X		X		X
12. Erling		X		X		X		X		X		X
13. Carlos		X		X		X		X		X		X
14. Gabriel		X		X		X		X		X		X
15. Daniel		X		X		X		X		X		X
16. Daila	X			X	X		X		X			X
17. Alejandro	X			X	X		X		X			X
18. Kaleb		X		X		X		X		X		X
19. Naidelyn		X		X		X		X		X		X
20. Moisés	X			X	X		X		X			X
21. Raquel	X		X		X		X		X		X	
22. Ezequiel		X		X		X		X		X		X
23. Amelia	X		X		X		X		X		X	
24. Domenik	X			X	X		X		X			X
25. Raul		X		X		X		X		X		X
26. Karen	X		X		X		X		X		X	

Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

3.6.5 Conclusiones preliminares

En la entrevista a la Directora de la escuela se pudo percibir que sí está consciente de la importancia del buen desarrollo socioafectivo en los niños, y del beneficio del juego. Piensa que los juegos lúdicos tanto individuales como grupales son los más importantes para la parte emocional y social en los estudiantes. Además, a criterio de la Directora, el padre de familia debe conocer sobre la aplicación de juegos que ayuden al niño a aprender también en casa, y considera de mucha importancia la elaboración de una guía didáctica de actividades lúdicas para docentes.

En la entrevista a las docentes se evidenció que el juego no es una prioridad en sus actividades, y que consideran otras alternativas lúdicas como la música para motivar a los niños en el aprendizaje. Además, las maestras expresaron las limitaciones que ellas encuentran para aplicar el juego en la modalidad virtual.

En la encuesta de padres de familia se constató que pocos padres saben sobre el ambiente escolar de sus hijos, y no conocen plenamente sobre los beneficios que el juego brinda al desarrollo socioafectivo y aprendizaje de sus hijos cuando se aplica en casa. Aun así, reconocen el beneficio de aplicar el juego en la escuela.

En la ficha de observación que se realizó de manera virtual, se evidenció que, en los diversos indicadores los niños demuestran una falta de carencias en el área psicoafectivas, no se relacionan con los demás y es poca la participación en actividades lúdicas que realiza la maestra.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1 Tema

Juego y Aprendo, guía didáctica para el docente con actividades lúdicas basadas en el juego para el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años.

4.2 Objetivo General de la Propuesta:

- Proponer un conjunto de actividades lúdicas para el desarrollo socio afectivo de los niños de 3 a 4 años.

4.3 Objetivos Específicos de la Propuesta:

- Describir las estrategias lúdicas en la implementación del juego para desarrollo socio afectivo de los niños.
- Fomentar el juego como estrategia para el desarrollo socio afectivo de los niños
- Implementar actividades lúdicas para el desarrollo socio afectivo de los niños de 3 a 4 años.

4.4 Justificación

La presente propuesta tiene como objetivo la elaboración de un conjunto de actividades lúdicas basadas en el juego para promover el desarrollo socioafectivo de los niños de 3-4 años. El juego en el salón de clases es visto como una metodología importante y atractiva para los niños, porque a edades tempranas el niño aprende jugando. Cuando el niño participa en este tipo de actividades, se ve estimulado y motivado a participar y a aprender.

Juego y Aprendo es una guía que se dirige a orientar al docente para aplicar actividades que motiven e incrementen la participación de los niños y permitan un mejor desarrollo de su socio afectividad, al mismo tiempo que ayuda al docente a fortalecer sus métodos en el nivel Inicial.

4.5 Esquema de la Propuesta:

Juego y Aprendo, guía didáctica de actividades lúdicas basadas en el juego para el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años



Figura 12. Esquema de la propuesta.
Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

4.6 Desarrollo de la Propuesta



Juego y Aprendo

Guía Didáctica de Actividades Lúdicas Basadas en el Juego para el Desarrollo Socioafectivo de los Niños de 3 a 4 Años



Rosa Alexandra Bedón Mera

Dolores Lilibeth Intriago Vásquez

2021

Figura 13. El juego.
Fuente: ClipartMax (2021).

Actividad 1 Mis Emociones



Figura 14. Las emociones.
Fuente: ClipartMax (2021).

Objetivo: Reconocer las principales emociones mediante el juego de imitaciones.

Materiales:

- Afiches con las principales emociones (enojo, alegría, susto, cansancio)
- Computador
- Internet.
- Youtube

Tiempo: 30 minutos.

Desarrollo:

- La maestra muestra a los niños el video de las emociones (Smile and Learn, 2020).
- La maestra pregunta a los niños cómo se sienten hoy y les pide identificar la emoción que sienten.
- Los niños se sientan en el piso formando un círculo. La maestra les explica que jugarán a imitar con expresiones del rostro y que ellos deben hacer la expresión que la maestra les pida.
 - ✓ Fruncir el ceño: Como una persona enojada, como una bruja malvada.
 - ✓ Sonreír: Como un gato al sol, como una persona alegre.
 - ✓ Enojarse: Como un niño al que le quitaron su helado y como una persona que ha sido golpeada.

✓ Asustarse: Como un niño perdido en el bosque y como un conejito que ve un lobo.

- La maestra pide a un niño imitar una emoción y la clase debe adivinar qué emoción es.

Tabla 15
Evaluación

Indicador	Iniciado	En proceso	Logrado
Participa con interés en las actividades.			
Asocia una imagen con las emociones.			
Identifica y manifiesta sus emociones y sentimientos.			

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

Actividad 2

El perro, el gato y yo



Figura 15. Mis mascotas.

Fuente: FreePik (2021).

Objetivo: Describir el cariño por los animales, los cuidados y lo feliz que nos hacen.

Materiales:

- Afiches de perro y gato.
- Cartulina.
- Cinta adhesiva de papel.

Tiempo: 25 minutos.

Desarrollo:

- La maestra pide a los niños que escojan cuál es su mascota favorita entre el perro y el gato, y les dice que jugarán a las mascotas.
- Pide a los niños que se sienten uno frente a otro, imaginando cómo sería la cara de su mascota cuando está alegre, triste, enojado, cansado, y haciendo los gestos.
- La maestra coloca sobre el pizarrón afiches de perros y gatos y pide a los niños que digan en qué circunstancia su mascota sería, por ejemplo, feliz, o estaría cansado.
- Finalmente, cada niño expresará cómo cuida a sus mascotas, y cómo piensan que se sienten cuando se sienten queridos y cuidados.

Tabla 16
Evaluación

Indicador	Iniciado	En proceso	Logrado
Participa con interés en las actividades.			
Identifica y manifiesta sus emocionales y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.			
Interpreta y describe las emociones de sus compañeros.			

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

Actividad 3

El lobo y los conejos



Figura 16. Lobos y conejos.

Fuente: PNGEgg (2021).

Objetivo: Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros.

Materiales:

- Máscara de lobo.
- Máscara de conejo u oreja de conejo de fomix.
- Imágenes de zanahorias.

Tiempo: 30 minutos.

Desarrollo:

- La maestra elije a un niño que hará el rol del lobo, luego formará grupos de tres niños, en los que dos de ellos representarán con los brazos el techo de una casa, y con el cuerpo las paredes. El tercer niño se meterá dentro de la casa convirtiéndose en el “conejo”.
- Luego la maestra colocará las zanahorias fuera de las casas, para que cuando ella de la orden, salgan a comer los conejitos.
- Cuando la maestra grite “conejos a comer”, los conejos deben salir de sus casas a buscar sus zanahorias, pero deben tener cuidado porque el lobo los va a perseguir y tratará de atrapar a los conejos antes que regresen a casa.
- Cuando el lobo atrape a algún conejo, se lo llevará a su guarida, que será una esquina del salón.

Tabla 17
Evaluación

Indicador	Iniciado	En proceso	Logrado
Participa con interés en las actividades.			
Participar en juegos asumiendo los roles y respetando las reglas.			
Soluciona retos de acuerdo a su edad.			
Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).			

Actividad 4

Baile de los Sombreros



Figura 17. Los sombreros.

Fuente: Freepik (2021).

Objetivo: Establecer relaciones sociales con otros de manera positiva y satisfactoria.

Materiales:

- Sombreros de cartulina representando diferentes profesiones.
- Computador
- Internet
- Youtube

Tiempo: 20 minutos.

Desarrollo:

- La maestra forma parejas con los niños, y le dará a cada uno un sombrero representando una profesión diferente: chef, policía, bombero, etc.
- Luego los niños escuchan la canción de los sombreros y empiezan a cantar y bailar al ritmo de la música.

A Sebastian/Alejandro le gustan los sombreros
y en su cabeza tiene una colección
cuando quiere descubrir un mundo nuevo
sabe que hay un sombrero para cada ocasión

- Cuando la música se detiene, cada niño debe hacer el intercambio de sombrero con su compañero.

- En pares, los niños toman el sombrero con el que se quedaron y le cuentan a su compañero por qué le gusta la profesión con la que se quedó.

Tabla 18
Evaluación

Indicador	Iniciado	En proceso	Logrado
Participa con interés en las actividades.			
Participar juegos grupales siguiendo las reglas.			
Asume roles que le permiten mantener un ambiente armónico con sus pares.			

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

Actividad 5

El pañuelo musical



Figura 18. La ronda de los pañuelos.

Fuente: USEBEQ (2021).

Objetivo: Resolver conflictos de forma pacífica en situaciones problemáticas.

Materiales:

- Pañuelo o toallas pequeñas de colores.

Tiempo: 30 minutos.

Desarrollo:

- La maestra indica a los niños las reglas del juego, dibujamos un círculo en el suelo, colocamos los pañuelos dentro del mismo.
- La cantidad de los pañuelos debe ser menor, a la cantidad de los niños por ejemplo si hay 26 niños, entonces debe haber 25 pañuelos.
- Los niños empiezan a bailar al ritmo de la música, una vez la música deja de sonar, todos los niños deben correr a coger un pañuelo.
- El niño que se haya quedado sin pañuelo queda descartado.
- Esto se hace hasta que solo quede un pañuelo y dos participantes. Quien sea el último en lograr tener el pañuelo, gana el juego.

Tabla 19

Evaluación

Indicador	Iniciado	En proceso	Logrado
Participa con interés en las actividades.			
Se integra progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas.			
Participa en juegos de competencia.			

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

Actividad 6

El tren de los globos



Figura 19. Tren de globos.

Fuente: Play Smart (2021).

Objetivo: Incentivar el trabajo en equipo para desarrollar vínculos afectivos y la solidaridad.

Materiales:

- Canasta y globos de colores

Tiempo: 30 minutos.

Desarrollo:

- La maestra forma grupo de cuatro niños, cada niño debe tener un globo.
- Cada grupo debe formar una línea vertical para formar un tren.
- Luego debe colocar el globo detrás de su compañero y sus manos debe ir en el hombro de su compañero, que se encuentra delante.
- El objetivo es ayudarse entre ellos para que no se caigan los globos y llegar a su respectiva canasta.
- El grupo que llega con los globos completos será el ganador.

Tabla 20

Evaluación

Indicador	Iniciado	En proceso	Logrado
Participa con interés en las actividades.			
Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños.			
Demuestra actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad.			

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

Actividad 7

Listo a Correr con mis 3 Pies



Figura 20. Carrera de 3 pies.
Fuente: Istockphoto (2021).

Objetivo:

Alcanzar un desarrollo positivamente personal y social.

Materiales:

- Un pañuelo, cinta o piola.

Tiempo: 20 minutos.

Desarrollo:

- La maestra forma un grupo de pareja con los niños, cada niño tiene que colocarse a lado de su compañero.
- Luego se amarra una pierna a la de otro, de esta manera se sostienen los 3 pies con los dos integrantes del grupo.
- Luego se coloca en posición para empezar la carrera, los participantes de cada grupo deben llegar a la final.
- La primera pareja que llegue será el ganador.

Tabla 21
Evaluación

Indicador	Iniciado	En proceso	Logrado
Participa con interés en las actividades.			
Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños.			
Participar juegos grupales siguiendo las reglas.			

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

Actividad 8

Me Muevo e Imito



Figura 21. Imitando.
Fuente: Istockphoto (2021).

Objetivo:

Potenciar la interacción con los compañeros respetando las diferencias individuales .

Materiales:

- Grabadora
- CD con canciones infantiles

Tiempo: 30 minutos.

Desarrollo:

- La docente explica a los niños que jugarán a imitar movimientos para lo cual los ubica en el centro del aula, formando un círculo.
- Previo a la actividad la maestra hace que los niños recuerden cuál es su lado izquierdo y el derecho.
- La maestra explica a los niños que deben imitar los movimientos que ella realiza.
- Luego, se ubica en el centro y al ritmo de la canción se mueve hacia la derecha y hacia la izquierda.
- La maestra repite el juego, esta vez cantando la canción y motivando a los niños para que canten mientras se mueven.

Tabla 22
Evaluación

Indicador	Iniciado	En proceso	Logrado
Participa con interés en las actividades.			
Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños.			
Participar juegos grupales siguiendo las reglas.			

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

Actividad 9

Agarrando las naranjas



Figura 22. Árbol.
Fuente: CanStock (2021).

Objetivo: Participar en rondas populares, respetando las reglas del juego.

Materiales:

- Cinta embalaje
- Globos de color anaranjado
- Canasta

Tiempo: 30 minutos.

Desarrollo:

- La maestra junta a los niños formando grupos de cuatro o de cinco integrantes. Cada grupo debe escoger a un líder. El niño que es líder realiza el rol del árbol de las naranjas.
- Los árboles se colocan en una línea horizontal lejos de los otros niños, pero cada árbol debe tener pegado los globos en su cuerpo con cinta de embalaje.
- Luego la maestra coloca a cada grupo en otro punto de partida. Cada grupo debe tener su canasta.
- El objetivo es que cada grupo debe ir a recoger las naranjas que se encuentra en el árbol, el grupo que recoge más naranjas en su canasta será el ganador.
- La maestra indica el tiempo de partida y el final.

Tabla 23
Evaluación

Indicador	Iniciado	En proceso	Logrado
Participa con interés en las actividades.			
Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños.			
Participar juegos grupales siguiendo las reglas.			

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

Actividad 10

Te abrazo con música



Figura 23. Abrazos.
Fuente: 123Rf (2021).

Objetivo:

- Estimular la relaciones sociales y promover la afectividad en los niños.
-

Materiales:

- Música
- Grabadora
-

Tiempo: 30 minutos.

Desarrollo:

- La maestra pide a los niños que se pongan de pie en el centro de la clase.
- Les explica que jugarán a los abrazos, que escucharán una canción, y que deberán abrazar al número de compañeros que ella indique cada vez que la música para.
- La maestra empieza el juego indicando que deben abrazar a 1 compañero, luego, incrementa el número a 2 compañeros. El abrazo se va haciendo cada vez mayor.
- El juego termina cuando cada niño abrace a todos los demás.

Tabla 24
Evaluación

Indicador	Iniciado	En proceso	Logrado
Participa con interés en las actividades.			
Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños.			
Participar juegos grupales siguiendo las reglas.			

Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).

CONCLUSIONES

- Como resultado de la investigación realizada, fue posible determinar la importancia del juego en el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín. Esto se evidenció tanto en el análisis de los estudios y teorías consultadas, como en los resultados de la aplicación de las herramientas de investigación a los niños, padres, docentes y directivo del plantel.
- Se realizó una revisión bibliográfica respecto a estudios similares a la presente investigación, y a las principales teorías fundamentales consideradas en la presente investigación que sustentan las variables de este estudio.
- La observación aplicada a los niños de 3-4 años evidenció que existen un inadecuado desarrollo psicoafectivo, pues existen niños que no se relacionan con los demás, con poca participación en las actividades que realiza la maestra.
- Tanto la entrevista a la Directora como a las docentes de la escuela permitieron percibir que aunque conocen la importancia y los beneficios del juego, no se toman las acciones necesarias para promover el desarrollo socioafectivo a través de esta metodología y más bien consideran alternativas lúdicas diferentes.
- La encuesta a los padres de familia permitió concluir que existe falta de conocimiento sobre el ambiente escolar de sus hijos y las actividades que realizan en el aula. A pesar de que dicen reconocer el beneficio de aplicar el juego en la escuela, existe desconocimiento de los beneficios reales del juego para el desarrollo socioafectivo.
- Se puede considerar como pertinente la aplicación del juego en el aula, ya que es un elemento esencial para motivar al estudiante a interactuar con los demás, lo motivándolo no solo a aprender, sino a compartir y expresar sus emociones y sentimientos favoreciendo así su desarrollo socioafectivo.
- La guía didáctica de actividades lúdicas basadas en el juego para el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín, es una herramienta de consulta importante para los docentes del nivel Inicial y sus padres, quienes podrán tomarla como una alternativa para motivar y despertar el interés en los niños a fin de mejorar su desarrollo socioafectivo.

RECOMENDACIONES

- La institución educativa debe tomar acciones para fomentar el uso del juego en el aula, considerando tanto las necesidades de los estudiantes y también en cuanto a capacitaciones de docentes orientadas a mejorar sus conocimientos sobre la aplicación y beneficios de esta metodología. De este modo, se logrará no solo una mejora en la relación socioafectiva con su entorno, sino resultados positivos en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Las maestras del nivel Inicial II necesita poder contar con los recursos necesarios en el salón de clases para poder implementar el juego mediante actividades acordes a las necesidades de los niños.
- Es importante que los niños desarrollen adecuadamente la socio-afectividad, pues esto un requisito indispensable para el desarrollo de su autocontrol, su autoestima, y construcción de su personalidad.
- Es necesario considerar las capacidades y estilos de aprendizaje de cada niño en el aula, para que las actividades realizadas tengan resultados positivos y se llegue con éxito al desarrollo de la conciencia fonológica como paso previo a la lectoescritura.
- Es indispensable que se considere la propuesta de este estudio, la cual consiste en el diseño de una guía didáctica de actividades lúdicas basadas en el juego para el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín. Sin embargo, debe tomarse en cuenta que esta guía puede mejorarse con el tiempo y aportes positivos de los docentes, y debe aplicarse considerando la capacidades y necesidades de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, J. (12 de 2014). El Método de la Investigación. *Daena: International Journal of Good Conscience*, págs. 195-204. Obtenido de [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- Aguilar, D., & Morales, K. (2019). *El juego en el desarrollo socio-afectivo en niños de 3 a 5 años*. Tesis de Grado. Universidad de Guayaquil, Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/38983/1/BPARV-PEP-19P022.pdf>
- Aguilar, D., & Morales, K. (2019). *El juego en el desarrollo socio-afectivo en niños de 3 a 5 años*. Guayaquil: Tesis de grado. UG.
- Aguilar, M., & Paz, J. (2019). *Juegos Tradicionales para Fortalecer el Desarrollo de la Dimensión Emocional en los Niños de 5 a 6 Años*. Tesis de Grado. Universidad Santiago de Cali. Retrieved from <https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/1434/JUEGOS%20TRADICIONALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Albuja, G. (2021). *Guía Metodológica para el uso de la Gamificación como herramienta de aprendizaje para el desarrollo de la Inteligencia kinestésica corporal*. Grado de Máster. PUCE, Quito. Obtenido de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/18540/Albuja%20D%C3%A1vila-Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Asamblea Nacional. (2008, 10 20). *Constitución de la República del Ecuador*. Retrieved from <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Constitucion.pdf>
- Asamblea Nacional. (2016, 45 30). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Official Register. Retrieved from <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- Baena, G. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Patria.
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*. México: Grupo Editorial Patria.

- Bastidas, J. (2021). *La recreación activa en el desarrollo socio afectivo de los niños del subnivel II en la Escuela de Educación Básica Juan Lavalle*. Tesis de Grado. UNACH, Riobamba. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7719/1/UNACH-EC-FCEHT-E.PARV-2021-000002.pdf>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 861-878. doi:10.23857/pc.v6i4.2615
- Caisa, F. (2016). *Juegos tradicionales para el desarrollo socioafectivo*. Tesis de Grado. Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3784/7/PI-000127.pdf>
- Caisa, F. (2016). *Juegos tradicionales para el desarrollo socio-afectivo*. Latacunga: Tesis de grado. Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Campus Educación. (11 de 09 de 2021). *Campuseducacion*. Obtenido de <https://www.campuseducacion.com/blog/recursos/articulos-campuseducacion/teorias-y-tipos-de-aprendizaje/>
- Carrillo, M., García, D., Ávila, C., & Erazo, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 430-438. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>
- Ccahuana, C. (2020). *La importancia del juego tradicional en la escuela de educación intercultural bilingüe*. Tesis de Grado. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú. Obtenido de <http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9830/1/2020Ccahuana%20Illisca.pdf>
- Chavarría, Castellón, Cardoza. (2019). *UNEMI*. Obtenido de El juego como metodología para el Desarrollo Socio afectivo de los niños y niñas del Preescolar: <https://repositorio.unan.edu.ni/11688/1/20196.pdf>
- Choez, M. (2017). *La lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas educación inicial*. Quito: Tesis de Grado. UCE. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12585/1/T-UCE-0010-080-2017.pdf>

- Chulca. (2020). *UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR*. Obtenido de El Juego para el desarrollo socio-afectivo en niñas y niños de 3-4 años: <http://www.dspace.uce.edu.ec:8080/bitstream/25000/21603/1/T-UCE-0010-FIL-901.pdf>
- Congreso Nacional. (2017). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Quito: Registro Oficial. Retrieved from <https://www.gob.ec/regulaciones/737-codigo-ninez-adolescencia>
- Dueñas, S., & Espinoza, M. (2018). *La socialización de los niños de 5 años en la IE No. 273 Perú - Japón de Nasca*. Huancavelica. Obtenido de <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1904/TESIS-SEG-ESP-2017-DUE%C3%91AS%20GAMEROS%20CSARA%20S.%20Y%20ESPINOZA%20ANTORAL%20MILENA%20J..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Formainfancia European School. (17 de 02 de 2021). *¿Qué es el desarrollo socioafectivo del niño?* Obtenido de <https://formainfancia.com/que-es-desarrollo-socioafectivo-ninos/>
- Guartatanga, D., & Santacruz, C. (2020). *Juegos tradicionales como mediador del desarrollo socio-afectivo*. Tesis de Grado. Universidad de Cuenca, Cuenca.
- Guerrero, A. (2016). *La generación de experiencias de aprendizaje, tomando como base la psicomotricidad y la educación por medio del movimiento para niños de la etapa inicial con déficit de atención*. Universidad Católica del Ecuador, Quito. Obtenido de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/11036/La%20generaci%C3%B3n%20de%20experiencias%20de%20aprendizaje%20c%20tomando%20como%20base%20la%20psicomotricidad%20y%20la%20educaci.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Herrero, M., & Alonso, S. (2011). *El desarrollo socioafectivo*. España. Obtenido de <https://sede.educacion.gob.es/vistaPrevia.action>
- Jaramillo, A. (2018, 09 12). *Las emociones en la educación ecuatoriana*. PUCESA, Ambato. Retrieved from Bienestar Emocional: <https://bemocion.sanidad.gob.es/emocionEstres/emociones/aspectosEsenciales/queSon/home.htm>

- López-Roldán, P., & Fachelli, S. (2015). *Metodología de la Investigación Social Cuantitativa*. Barcelona, España: UAB.
- Luna, E. (20 de abril de 2021). *La importancia del desarrollo afectivo del niño*. Obtenido de <https://medac.es/blogs/sociocultural/la-importancia-del-desarrollo-afectivo-del-nino#:~:text=Un%20ni%C3%B1o%20con%20un%20desarrollo,la%20promoci%C3%B3n%20de%20conductas%20positivas>.
- Martínez, A., & Rosales, P. (2020). *La lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el desarrollo socio-afectivo de los estudiantes*. Tesis de Maestría. Universidad de la Costa, Barranquilla, Colombia. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/8173/La%20l%C3%ADca%20como%20herramienta%20pedag%C3%B3gica%20para%20fortalecer%20el%20desarrollo%20socio-afectivo%20de%20los%20estudiantes%20de%20transici%C3%B3n%20de%20la%20Instituci%C3%B3n%20Educat>
- Martínez, C. (11 de junio de 2019). *Lifeder*. Obtenido de Investigaciones descriptivas, tipos y características: <https://www.lifeder.com/investigacion-descriptiva/>
- MINEDU. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito: MINEDUC. Retrieved from <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito: MINEDUC. Retrieved from <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Monje, C. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Neiva: Surcolombiana.
- Morales, A. y. (2019). *UNEMI*. Obtenido de El juego en el desarrollo socioafectivo: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/38983/1/BPARV-PEP-19P022.pdf>.
- Paredes. (2020). *El juego de roles como estrategia para desarrollar habilidades socioafectivas y avorecer el trabajo cooperativo de niños de 4 años en una*

institución educativa privada del distrito de Surco. Obtenido de PUCP:
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17157/HIDALGO_PAREDES_MARIA_BELEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pérez. (2020). *Universida Técnica de Ambato*. Obtenido de Guía para estimular el área socio afectiva con terapia lúdica en niños de 5 a 6: file:///C:/Users/ALEXANDRA/Downloads/perez_m.pdf.

Petrovska, S., & Sivevska, D. (2016). Role of the Game in the Development of Preschool Child. *Procedia. Social and Behavioral Science*, 880-884. doi:<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.08.770>

Prudencio, L. (2018). *Universodad César Vallejo Escuela de progrado* . Obtenido de el juego como estrategia como el aprendizaje significativo de las matematica en los esudiante 4 años : En el juego dirigido los estudiantes aprenden y participan, teniendo en cuenta

Quinapanta, C. (11 de 09 de 2019). *El Egocentrismo Infantil en el desarrollo de la inteligencia personal en los niños de educación inicial*. Tesis de Grado. Universidad Técnica de Ambato, Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/30529/1/1801997139%20Cristina%20Carolina%20Quinapanta%20Coca.pdf>

Ramos, P. (2016). Evolución de la práctica de actividad física en los adolescentes españoles. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 335-353. doi:<https://doi.org/10.1590/S1678-4634202046207294>

Real Academia Española. (10 de 09 de 2021). *Diccionario de la Lengua Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/juego>

Recreamos. (2021). *Tipos de juego*.

Redondo, A., & Madruga, I. (2016). *Desarrollo Socioafectivo. Grado Superior*. Madrid: McGraw Hill. Obtenido de <https://www.mheducation.es/desarrollo-socioafectivo-grado-superior-9788448171810-spain-group>

Riera, Alba; Zúñiga, Danny; Carrera, Lorena. (2017). *Apuntes de Psicopatología Básica*. Quito: Edimec. Obtenido de

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/13872/1/Apuntes%20de%20psicopatolog%C3%ADa%20b%C3%A1sica.pdf>

Robbins, & Judge. (2009). *Comportamiento Organizacional*. México: Pearson Education.

Rovira, I. (14 de 090 de 2020). *Estrategias didácticas: definición, características y aplicación*. Obtenido de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/estrategias-didacticas>

Sarlè, P. (2017). el juego dramático, la educación infantil y aprendizaje escolar. *universidad de Buenos Aires*, 43.

Senplades. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 - Toda Una Vida*. Quito: Planificación. Obtenido de https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf

Smile and Learn. (26 de noviembre de 2020). *Las emociones básicas*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=qBZSIGo4N1k>

Soler, V. (2016). Desarrollo socioafectivo. In V. Soler, *Desarrollo socioafectivo* (pp. 1-20). Madrid: SÍNTESIS, S.A. Retrieved from <https://docplayer.es/67221348-Desarrollo-socioafectivo.html>

Suriá, R. (2020). *Socialización y desarrollo social*. Alicante: Universidad de Alicante.

Tayupanta, Inés; Hurtado, María; Revelo, Solange. (2020). *El juego en el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 a 6 años*. Tesis de Grado. UCE, Quito. Retrieved from <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/21647>

UNICEF. (2019). *Aprendizaje a través del juego*. New York: UNICEF. Retrieved from <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Anexo 1

Encuesta a los Padres de Familia



ENCUESTA PARA LOS PADRES DE FAMILIAS

Tema: El juego y el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años.

Objetivo: Indagar sobre los conocimientos de la importancia del juego y el desarrollo socioafectivo.

1. ¿Conoce usted, si el ambiente escolar donde se está formando su niño cuenta con área de juegos para desarrollo socioafectivo?

SI NO TAL VEZ

2. ¿Usted cree, que es importante que las docentes implementen juegos lúdicos en sus clases diarias?

SI NO TAL VEZ

3. ¿Usted cree, que jugando libremente es la mejor forma que los niños se diviertan para lograr un ambiente socioafectivo?

SI NO TAL VEZ

4. ¿Le gustaría que su niño se recreara a través del juego y tenga un mejor compañerismo?

SI NO TAL VEZ

5. ¿Cree usted, que el juego familiar ayuda a la parte socio afectivo de los niños?

SI NO TAL VEZ

6. ¿Cree usted, que el juego influye en el aprendizaje y la parte socioafectiva de los niños?

SI NO TAL VEZ

7. ¿A través del juego usted cree, que el niño expresa sus emociones, sentimiento y afecto, hacia otras personas?

SI NO TAL VEZ

8. ¿Le gustaría recibir charla de orientación sobre la importancia del desarrollo socioafectivo del niño?

SI

NO

TAL VEZ

9. ¿Realiza actividades lúdicas en su hogar para el desarrollo socioafectivo de su niño?

SI

NO

TAL VEZ

10. ¿Considera usted que la familia es el rol fundamental en el desarrollo socio afectivo en el niño?

SI

NO

TAL VEZ

Anexo 2

Entrevista aplicada a la Directora

Tema: El juego y el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años

Objetivo: Indagar sobre los conocimientos de la importancia del juego y el desarrollo socioafectivo.

1. ¿Considera usted que el juego es importante para fortalecer el desarrollo socioafectivo de los niños del nivel inicial?
2. ¿Considera usted que los juegos brindan beneficios a los niños para que puedan relacionarse más con los demás?
3. En su experiencia laboral, ¿cómo aplicaría el juego como instrumento para favorecer el aprendizaje en los niños?
4. ¿Qué juego les recomendaría implementar a sus docentes para favorecer el desarrollo Socio afectivo en los niños?
5. ¿Las actividades lúdicas deber ser propuesta como estrategia principal para el desarrollo socio afectivo en los niños?
6. ¿Cree usted que sería importante capacitar a los padres de familia sobre el juego en el desarrollo del niño?
7. ¿Considera usted que el estado emocional de la maestra influye en el desarrollo socioafectivo de los niños?
8. ¿Cómo usted considera que se puede mejorar la atención al desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años?
9. ¿Considera importante incrementar actividades lúdicas dirigido a padres de familia, estudiantes y docentes para fomentar el desarrollo Socio Afectividad?
10. ¿Está de acuerdo con la aplicación y ejecución de una guía didáctica de actividades lúdicas para docentes?

Anexo 3

Entrevista aplicada a los docentes

Tema: el juego y el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años

Objetivo: Indagar sobre los conocimientos de la importancia del juego y el desarrollo socioafectivo en los niños de 3 a 4 años

1. Usted considera que los juegos son fundamentales para el proceso de aprendizaje?
¿Por qué?
2. ¿Considera usted que el juego es importante en el desarrollo socio afectivo en los niños de 3 a 4 años?
3. ¿En sus actividades diarias utiliza el juego como una herramienta para favorecer el aprendizaje?
4. ¿Es importante implementar actividades lúdicas dentro y fuera del salón de clases?
¿Por qué?
5. ¿Mediante el juego, se puede identificar si un niño presenta dificultades en el desarrollo socioafectivo?
6. ¿Implementa el juego como un recurso al momento de resolver conflictos con los niños?
7. ¿Utiliza estrategias para mejorar las relaciones socioafectivas entre niños y docentes?
8. ¿Estimula al estudiante a exteriorizar sus sentimientos mediante el juego?
9. ¿A través del juego, el niño expresa sus emociones, sentimiento hacia otras personas?
10. ¿Está de acuerdo con la aplicación y ejecución de una guía didáctica con enfoque lúdico para los niños de nivel inicial II?

Anexo 4

Ficha de Observación

Indicadores Estudiantes	Intenta solucionar conflicto por sí mismo		Se relaciona de manera afectiva a través el juego		Tiene mayor interacción con sus pares		Expresa emociones y sentimientos a través del juego		Demuestra sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otra persona		Asume roles que le permite mantener una ambiente armonía con sus compañeros	
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
8.												
9.												
10.												
11.												
12.												
13.												
14.												
15.												
16.												
17.												
18.												
19.												
20.												
21.												
22.												
23.												
24.												
25.												
26.												

**Fuente: Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín (2021).
Elaborado por: Bedón e Intriago (2021).**

Anexo 5

Validación de la Propuesta

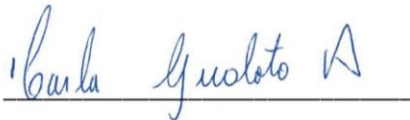
Yo, MSC. Carla Gualoto Alcívar con cedula de ciudadanía 0919694505 en respuesta a la solicitud realizada por las estudiantes egresadas:

BEDÓN MERA ROSA ALEXANDRA
INTRIAGO VASQUEZ, DOLORES LILIBETH

De la carrera de ciencias de la Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica “VICENTE ROCAFUERTE” de Guayaquil, para validar la propuesta de proyecto de titulación denominada:

Jugando y aprendiendo, guía didáctica de actividades lúdicas basadas en el juego para el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín

Después de haber leído y analizado el documento, puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto



MSc. Carla Gualoto Alcívar

C. I 0919694505

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Yo, Ruth Noemí Garófalo García con cedula de ciudadanía No. 0201457199, en respuesta a la solicitud realizada por las estudiantes egresadas:

BEDÓN MERA ROSA ALEXANDRA

INTRIAGO VASQUEZ, DOLORES LILIBETH

De la carrera de ciencias de la Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica “VICENTE ROCAFUERTE” de Guayaquil, para validar la propuesta de proyecto de titulación denominada:

Jugando y aprendiendo, guía didáctica de actividades lúdicas basadas en el juego para el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín

Después de haber leído y analizado el documento, puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto



MSc. Ruth Noemí Garófalo García

C. I 0201457199

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Yo, **MSc. Norma Hinojosa Garcés** con cedula de ciudadanía N° **0923508782** en respuesta a la solicitud realizada por las estudiantes egresadas:

BEDÓN MERA ROSA ALEXANDRA
INTRIAGO VASQUEZ, DOLORES LILIBETH

De la carrera de ciencias de la Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica “VICENTE ROCAFUERTE” de Guayaquil, para validar la propuesta de proyecto de titulación denominada:

Jugando y aprendiendo, guía didáctica de actividades lúdicas basadas en el juego para el desarrollo socioafectivo de los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Hno. Adolfo Armijos Jarrín

Después de haber leído y analizado el documento, puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto



MSc. Norma Hinojosa Garcés

C. I 0923508782